NOTEBOOKS for STUDYING ILLUSTRATION

# 絵の勉強

Illustration Master Class

うまい人がコッコッ見つけたイラスト上達法

# おたすけノート

池上幸輝

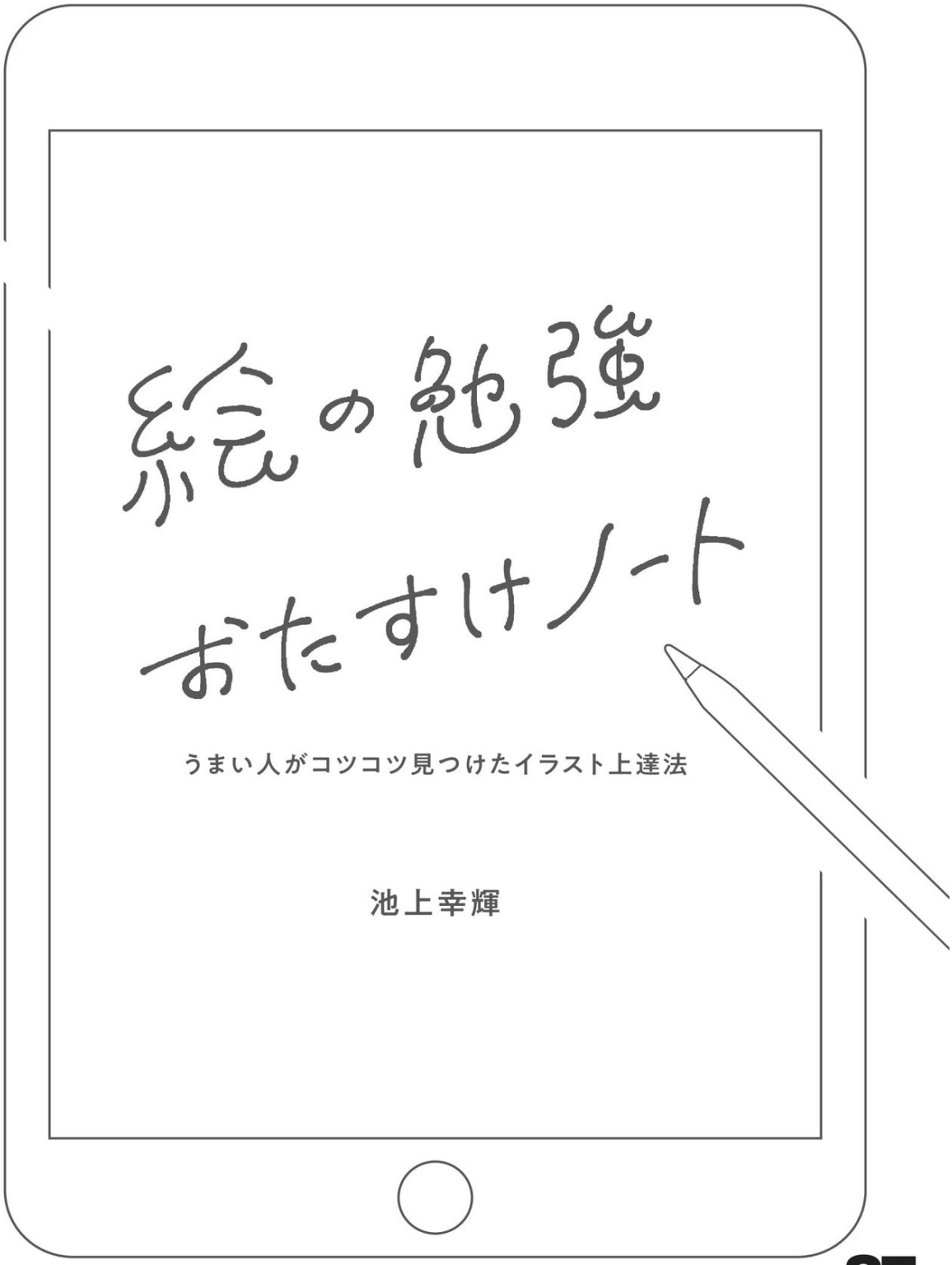
**絵がうまくなりたいけれど、何をしたらいいのかわからない人必見!**

## 絵のうまい人の頭の中を余すことなく大公開。

ダウンロード特典
カバーイラストを含む掲載8作品フルサイズデータ

7作品のメイキングと作品制作に至る「絵の勉強」の全てを収録。

SE SHOEISHA



# 絵の勉強おたすけノート

うまい人がコツコツ見つけたイラスト上達法

池上幸輝

SE
SHOEISHA

# CONTENTS

目次の一部項目は、該当ページに書かれた著者・池上幸輝氏の手書きの見出しをもとに、内容をわかりやすくするため、意図的に表現を変えて表記しています。


基礎編

0-1 線を引いてみよう! ……6

0-2 色を塗ってみよう! ……10

0-3 風景・背景を描いてみよう! ……14

実践編 1

「なんでもない景色」……18

1-1 手前に影を置こう ……20

1-2 絵の主役になるキャラクター作画 ……24

1-3 空気を描いて透明感のある絵に ……28

1-4 メイキング ……32

実践編 2

「大きな雲と小さな踏切」……40

2-1 色数の工夫で絵の雰囲気を操ろう ……42

2-2 情報量と配置の心地よいバランス ……46

2-3 色付きのラフで絵の基盤を固めよう ……50

2-4 メイキング ……54

実践編 3

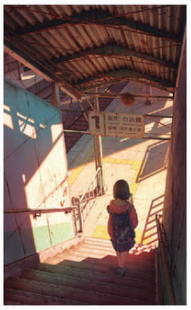
「夕暮れの駅」……62

3-1 絵が映えるライティングを考えよう ……64

3-2 反射する光を捉えよう ……68

3-3 効果的な影の落とし方 ……72

3-4 メイキング ……76

実践編 4

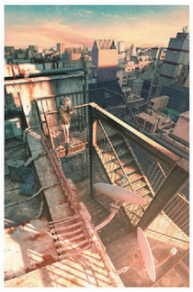
「黄昏の隙間」……88

4-1 質感を描き分けよう……90

4-2 立体感と表面の情報の考え方……94

4-3 パースの基礎を知ろう……98

4-4 メイキング……102



実践編 5

「卒業式」……110

5-1 オススメのパターン!空のカタログ……112

5-2 空メイン!作画コスト低めの構図……116

5-3 サッと描けるとなにかと便利!花の作画……120

5-4 メイキング……124

実践編 6

「夏の塔」……132

6-1 図形を用いた使いやすい構図……134

6-2 パターンで覚えるビルの作画……138

6-3 遠近で描き込みの差をつけよう!……142

6-4 メイキング……146

実践編 7

「君は愛嬌の振り方が上手なんだね」……154

7-1 彩度を効果的に扱おう……156

7-2 制作終盤で使える加筆や加工……160

7-3 ストーリー性を生み出すコツ……164

7-4 メイキング……168

## ［読者特典データのご案内］

本書の読者の方限定で、カバーイラストを含む掲載8作品のフルサイズデータをダウンロードいただけます。
下記のURLにアクセスしてください。
https://www.shoeisha.co.jp/book/present/9784798173535

※読者特典データのファイルは圧縮されています。ダウンロードしたファイルをダブルクリックすると、ファイルが解凍され、利用いただけます。
※読者特典データをダウンロードする際には、アクセスキーの入力を求められます。アクセスキーはP. 154に記載の8つの英数字です。半角英数字で入力してください。
※本特典データはCLIP STUDIO PAINT での表示を推奨しますが、他の動作環境での表示も可能です。

【 注意 】
※読者特典データのダウンロードには、SHOEISHA iD（翔泳社が運営する無料の会員制度）への会員登録が必要です。詳しくは、Webサイトをご覧ください。
※読者特典データに関する権利は著者および株式会社翔泳社が所有しています。許可なく配布したり、Webサイトに転載することはできません。
※読者特典データの提供は予告なく終了することがあります。あらかじめご了承ください。

【 免責事項 】
※読者特典データに記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。
※読者特典データの提供にあたっては正確な記述につとめましたが、著者や出版社などのいずれも、その内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。
※読者特典データに記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

## ［本書に関するお問い合わせについて］

本書に関するご質問、正誤表については、下記webサイトをご参照ください。
正誤表：https://www.shoeisha.co.jp/book/errata/
お問い合わせ：https://www.shoeisha.co.jp/book/qa/

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは下記までお問合せください。
〒160-0006　東京都新宿区舟町5
03-5362-3818
宛先　（株）翔泳社 愛読者サービスセンター
電話でのご質問はお受けしておりません。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめましたが、著者や出版社などのいずれも、本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容に基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。
※本書に掲載されている画面イメージなどは、特定の設定に基づいた環境にて再現される一例です。
※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

# BASIC

基礎編

0-1 線を引いてみよう！ ····· 6

0-2 色を塗ってみよう！ ····· 10

0-3 風景・背景を描いてみよう！ ····· 14

00 1

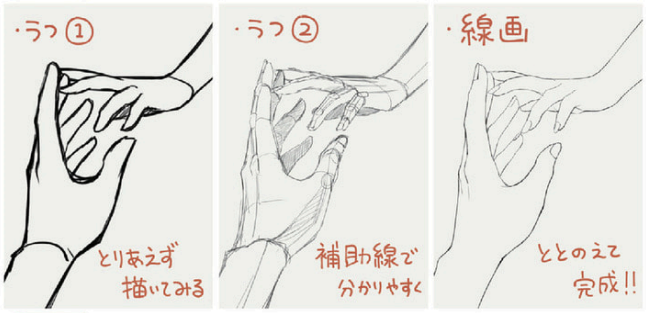
キレイな線で、うつや線画をカッコ良く仕上げる。

# 線を引いてみよう!

## 1 線でアタリをとる

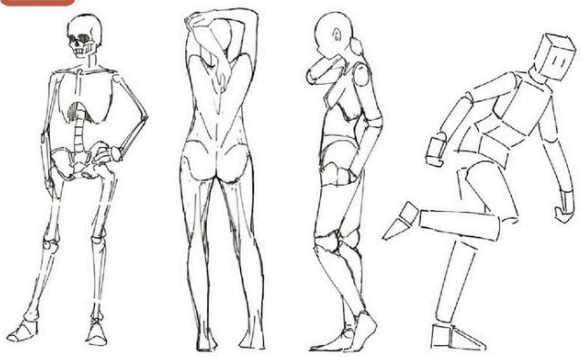
絵を描き始める際、アタリを線でとることもあれば色でとることもあると思います。そして完成形のイメージがしっかりしていれば、どういう描き方をしても同じものに行きつくので、まずは好きな描き方で良いと思います。ただ、絵の具に不慣れだったり色選びが苦手だったりする場合は線での作画がオススメです。小学校で文字を書き写した時の感覚で、モチーフを見ながら線で描きとってみましょう。モチーフはなるべく身近な物か、好きな作品の模写でも良いと思います。

## 2 線を少しずつキレイにする




線でアタリをとる際、正しい線がどのようなものかイメージできず、何度も引き直して線が太くなってしまう事もあると思います。ですが安心してください。いきなり綺麗で正しい線を引く事は、とても難しいので、時間をかけて少しずつ綺麗な線を目指していきましょう。はじめのうちはラフを何枚も重ねたり、補助線を入れても問題ありません。

## 3 アタリは描きやすい描き方で



アタリのとり方は沢山あって、特にキャラクターを描く際などは人によって大きく異なると思います。より骨格を意識しやすいものや、筋肉、パーツなどを分かりやすくするものなど、描き方によって役割も変わってきます。ただ、描きたいものも人それぞれなので、初めのうちは描きやすい物を中心に色々な描き方を試してみると良いです。

# 4 ラフを線画にする

★ラフ

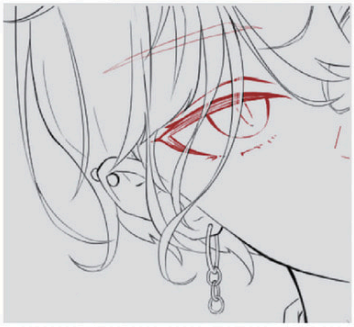
実際に線画を描いていきます。今回はキャラクターのバストアップで線を引いていきます。

・線が短い　・線が多い　・手ブレ

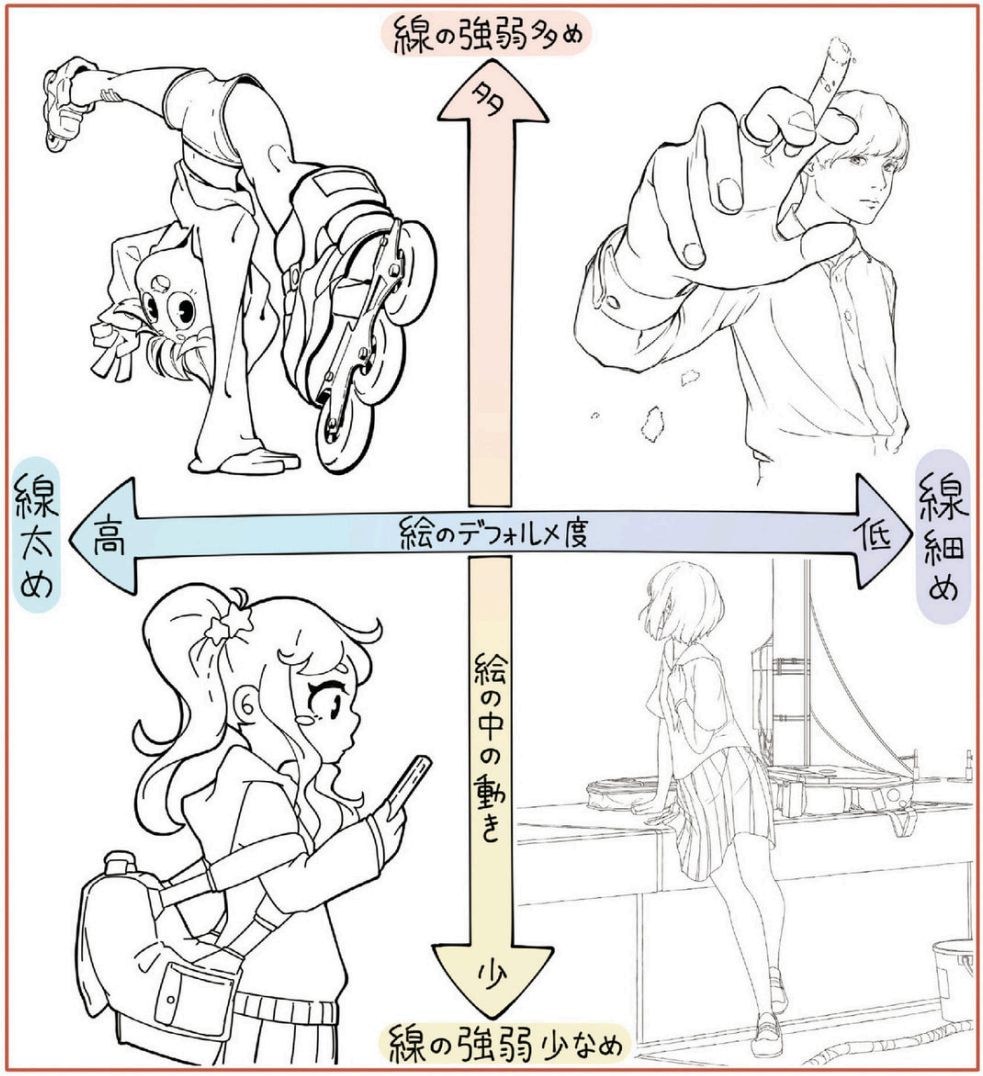
線１本１本が短いと、線と線の間の継ぎ目が悪目立ちしたり、線全体が滑らかに見えにくくなりやすいです。また、線が必要以上に多いと雑に見えやすいです。はじめは、なるべく長い線１本を引くようにすると良いと思います。手ブレがひどい場合は、手ブレ補正をかけるか線を引くスピードを上げてみましょう。

★線画

以上の点に注意しながら線画を描いていきます。服などには微妙な凹凸があるので、こういったものは少し手ブレしている線の方が質感が表現できたりすることもありますが、基本的にはなるべく滑らかに描いていきます。特に髪の毛や目元などはよく目立つので、特に理由がなければ流れるようなきれいな線を意識しましょう。また、髪の毛などが重なって線が引きにくい場所は、レイヤーを分けて描いてあげると効率的かつ丁寧に線画が出来ると思います。

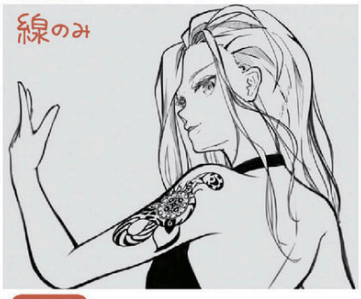


# 5 線画の目安

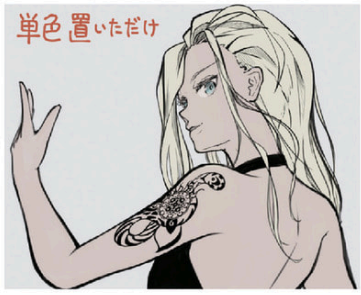



線画だけ見ても沢山のスタイルがあり、おそらく今後もどんどん発展していくと思います。なので、自分にしっくりくる線がまだよく分からない場合のみ、あくまで目安として見て頂きたいです。
どんな絵をどのような線で描くべきかを、「絵のデフォルメ度」と「絵の中の動き」という二つの軸で考えていきます。現実世界に線での縁取りがないせいか、絵のデフォルメ度が高くなるほど線画が太く、リアルな絵になるほど線画が細くなる傾向にあります。また、絵の中に動きがあったり、写真と考えた場合カメラの位置が近かったりする作品になるほど、線に強弱がある傾向があります。もちろん、リアルな絵の線を太く、動きのないモチーフを強弱のある線で描いても素敵な作品に仕上がることもありますが、まずはこれらの傾向に沿ってみても良いかもしれません。

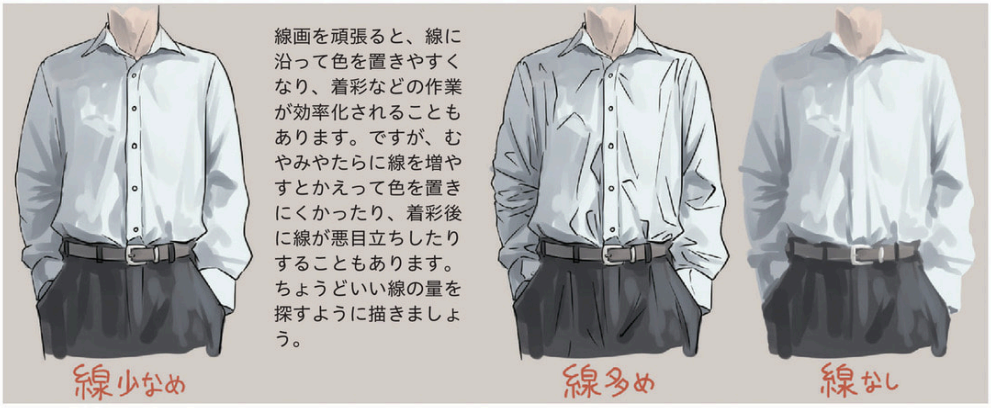
## 6 黒ベタは先に描いてもO.k




ベタなどを使う際は線画段階で入れても大丈夫です。また、線が主役になるような絵を描きたい場合、線はやや太めで、着彩時にあまりリアルな表現をし過ぎない描き方がオススメです。太い線画はリアルな塗りと喧嘩しやすく難易度が高いです。

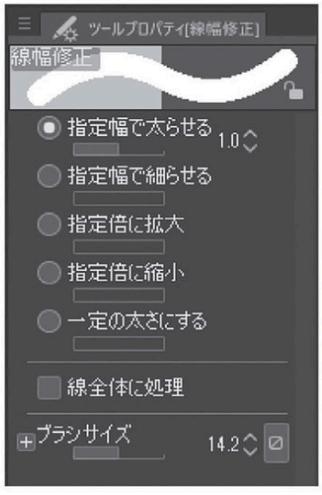



## 7 線の描きすぎにも注意




線画を頑張ると、線に沿って色を置きやすくなり、着彩などの作業が効率化されることもあります。ですが、むやみやたらに線を増やすとかえって色を置きにくかったり、着彩後に線が悪目立ちしたりすることもあります。ちょうどいい線の量を探すように描きましょう。

## Tips ベクターレイヤーを使って線を自由に調節

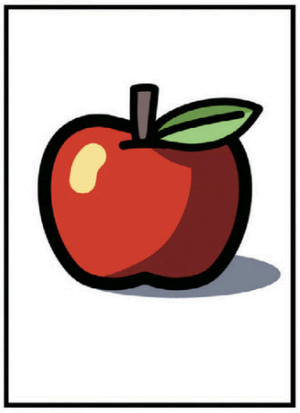


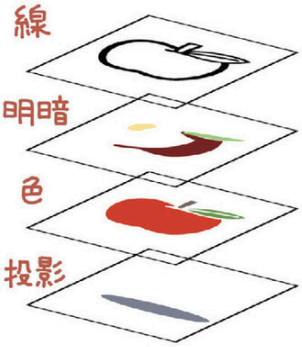
線の太さがどうしても定まらなかったり、あとから修正したくなることが多い場合は、「ベクターレイヤー」を使うのがオススメです。ベクターレイヤーに描かれた線に対して、線修正ツールを使うと、線の太さや強弱を後から細かく変えることができます。一定の太さにしたりアウトラインを強調したりと便利です。

好きな塗り方を見つけて、着彩をもっと楽しく！

# 002 色を塗ってみよう！

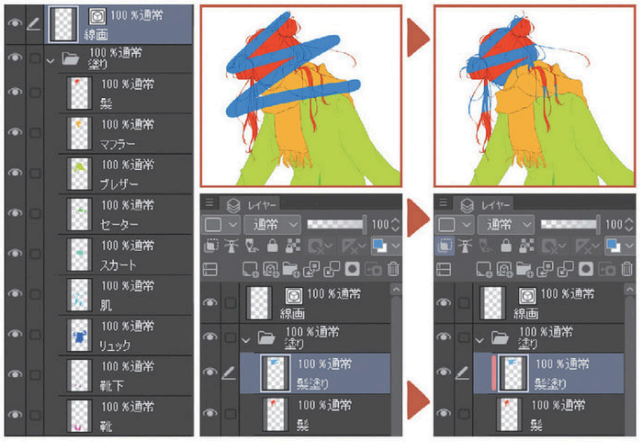
## 1 レイヤーについて






色の塗り方は沢山ありますが、デジタル作画においては作業工程ごとにレイヤーを分けていることが多いです。一見１枚の紙に描かれたように見える絵も、沢山のレイヤーが使われていることも。どのように塗っても大丈夫ですが、慣れないうちは「線画が上、色が下」になるようなレイヤー構成がオススメです。レイヤーは上にある物ほど表示の優先順位が高いので、線画を上に置いておくことで線を見ながら着彩できます。

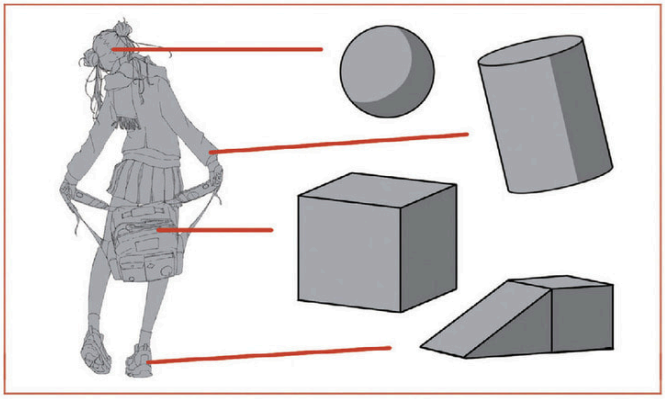
## 2 色の分け方




色を塗る際、肌や髪の毛、服といった隣接しているパーツに色を塗るのが難しいと感じる事もあると思います。そんな時は、効率化を図るためにパーツごとにレイヤーを分けたりします。分け終わったら、各レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」をすると、下のレイヤーに描かれている描画範囲からはみ出すことなく作画できるので非常に便利です。

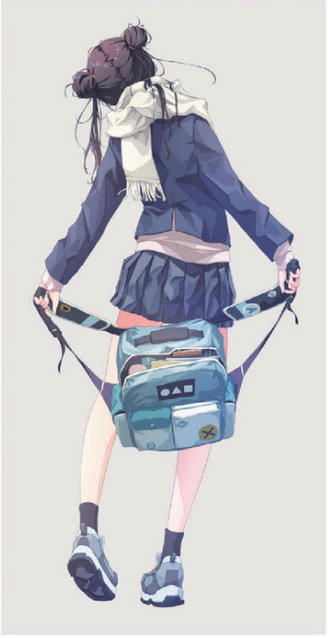
レイヤーを細かく分ける描き方にも、１枚のレイヤーで着彩をする描き方にもそれぞれメリットは存在するので、分けて描きたい部分だけレイヤーを分けるイメージがおすすめです。

## 3 シンプルな塗り方



ひとまず立体感を出したいときは、「光から遠い部分」と「遮蔽物によって光が届かない部分」にすこし暗い色や濃い色を置いていきます。こうすることで光の位置が分かりやすく統一感のある絵になります。暗い部分を足すより、明るい部分を足す方が描きやすい場合はこの逆を行います。どこに影を描いていいのか分からなくなったら、それぞれのパーツを簡単な図形に置き換えて考えてみると良いかもしれません。単色で影を置くようなシンプルかつデフォルメされた塗り方なので、色味も鮮やかにデフォルメしてあげると相性が良くなることもあります。光の位置で迷ったら真上や真下ではなく左右どちらかに少し寄せると良いでしょう。

## 4 シンプルな塗りの応用



明るい部分と暗い部分の 2 諧調で塗っていたところを、より明るい部分やより暗い部分などを追加し複数の諧調で作画することで情報量をグッと増やすことができます。これにより、 2 諧調では表現しきれなかった細かい髪の毛の毛束感や服のしわ、ハイライトなども表現することができます。そしてシンプルな塗りは加工とも相性がよく、上からグラデーションなどかけてあげても、透明感や空気感が出て良いかもしれません。また、塗りがシンプルだと色味が素直に見えてくれるので、明暗のはっきりとした作品にも向いていると思います。明部の色と暗部の色を、好きな組み合わせの 2 色にしてみても良いです。

## 5 1枚のレイヤーでの塗り方

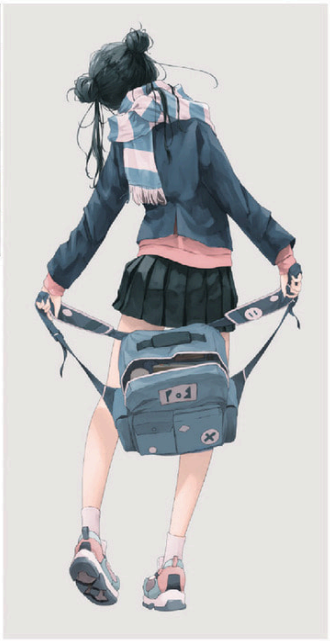
人物部分を１枚のレイヤーで着色するような描き方です。左や上の図は途中経過です。やや色が混ざるようなブラシで各パーツに固有色を置いていくだけでそれっぽく見えてくれます。落ち影や奥まった隙間をしっかり暗く作画してあげるとリアルに見えやすいです。パーツ分けをする必要がないので慣れるとかなりスピードに乗りやすいですが、手抜きは厳禁。

## 6 色の混ざりを利用する

１枚のレイヤーで作画する都合上、各パーツ間を越えるように色が混ざり合います。なので固有色をあまり優先せず、明部と暗部の色に統一感を持たせて描いてあげると、色の混ざり合いが面白い作品になるかもしれません。人物全体を１つのオブジェクトとして意識すると色味に集中しやすいです。この塗り方は使う色の組み合わせが作品のクオリティに大きく関わってくるので、球体などの簡単な図形で試し塗りしてみるのもおすすめです。

## 7 明暗から塗る場合

色ではなく明暗や質感から作画する方法もあります。このやり方では序盤に色に頼れないのでより正確に明暗を判断することができます。基本的にグレーを中心に作画しますが、デジタル作画の場合では色をオーバーレイで重ねる事が多いため、鮮やかに見せたい部分はあらかじめ明るめに作画するのもアリです。出来たら固有色をオーバーレイで重ねます。



## 8 明暗を描かない場合

線画を活かしたい場合や、シンプルな色の響き合いを見て欲しい場合などには、あえて明暗を描かないのも１つの手段です。ただどうしても作画途中な感じが出やすいので、線画はしっかり丁寧に、色味は慎重に選びましょう。また線画の太さや量によって印象が大きく変わるので注意です。線画が目立たないと色が綺麗に、線画が目立つとポップな印象になりやすいです。

色の組み合わせに悩んだ時は、統一感の出やすいパステル系のカラーや、マットな塗りにあうスモーキーなカラーがおすすめです。

情緒ある景色や、主役を引きたたせる背景を目指そう!

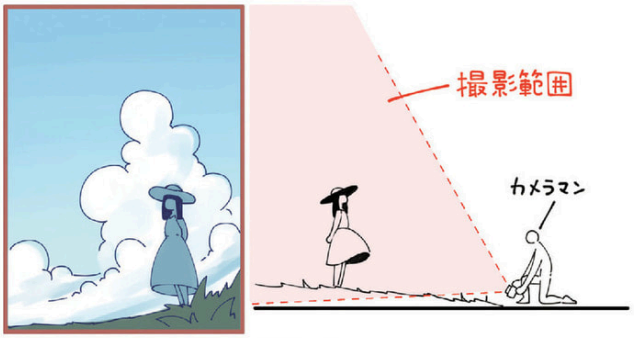
# 003 風景、背景を描いてみよう!

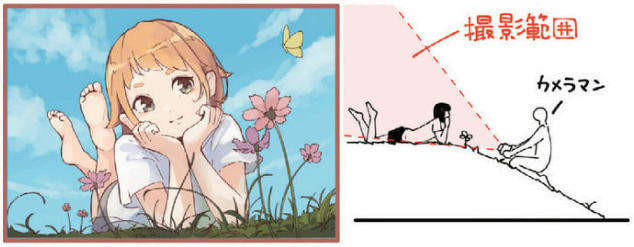
## 1 モチーフ選びのコツ

背景作画に慣れていない場合、いきなりキャンバスいっぱいに景色を描くと、情報量の多さで作画が難しくなります。まずは身近な物を正面から模写するのがオススメです。慣れてきたらこれも身近なもので、斜めから見た様子を描いていき、モチーフの規模も徐々に上げていきます。そして最終的には広がる景色に挑戦できると良いと思います。モチーフはなるべく沢山観察できる物がおすすめです。

景色を模写するときはまず「手前の情報量」が少ないものがオススメです。このスケッチも、建物は遠くに多いです。また、オブジェクトの形や配置ばかりに気をとられず、色味にも注意しましょう。彩度が少し高くなるだけで印象が大きく変わります。

## 2 人物が主役の背景



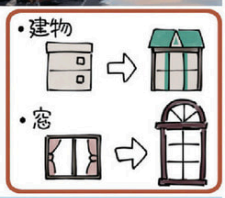

背景を描くのは苦手だけど、キャラクターと背景のある１枚絵をそれっぽく描いてみたい！という時は、草原や空などの自然物がオススメです。パースがごまかしやすく、情報量も減らしやすいです。また、絵を写真だと仮定した場合、カメラの位置はローアングルだとさらに情報量を減らしつつ、作画が厄介な「地面」をあまり描かなくて済みます。特に理由がなければ、人物を大きく描くのもオススメです。キャンバスに対して人物の面積が大きいと相対的に背景のコストが下がります。慣れてきたら雲や草花、岩などオブジェクトを増やせると良いと思います。

## 3 説得力のある背景付き1枚絵

背景も人物もしっかり描きたい時は、地面などそれぞれの接地面を作画すると説得力が増します。壁や柵にもたれかかっていたり、手すりを掴んでいたりなど、背景と触れあっていると絵の中に人物がいるという一体感が出ます。

# 4 雰囲気を変える応用術

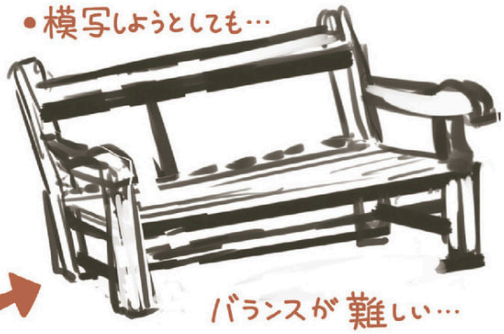
異国の景色が好きな方は、模写ばかりしていると身近な景色しか描けなくなるのではないかと不安になるかもしれません。ですが、少し雰囲気を変えるだけなら身近なモチーフがベースでも問題ありません。例えば上の図はごく身近な川沿いのスケッチですが、屋根や窓の形状、色味などを加筆するだけで一気に雰囲気が変わったと思います(下図)。身近な景色と自分が描きたい雰囲気の違いや共通点を意識しながら景色を観察することで、どの様に加筆すればよいかが見えてくるかもしれません。



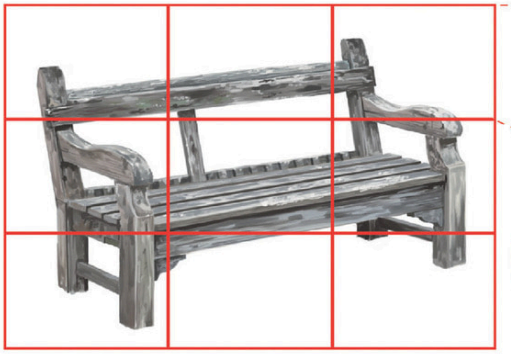
## Tips 模写が難しい時はコレ！

●元絵

●模写しようとしても…

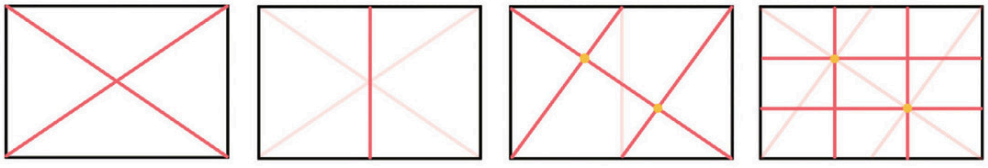



写真などを見ながら模写を行う際、ずれている箇所を見つけて修正するとまたほかの箇所がずれてしまい、修正を繰り返しているうちに正解が分からなくなるなんてことはないでしょうか。もしバランスよく模写するのが難しい場合は、観察時に視野が狭くなってしまっているかもしれません。ただ、視野が狭いというのはコツ１つですぐに解決というのが難しく、多くの場合時間をかけて経験を積む必要があると思います。バランスよく模写するのが難しい時は、観察や作画をしやすくする補助線を追加してあげるのがおすすめです。



模写するものと、描き写すキャンバスに同じ比率の枠を作り補助線とします。比率が間違っていると上手く模写できないので要注意です。補助線を入れることで、全体の比率や角度が捉えやすくなり、描き写す際にもそれぞれの枠ごとに観察や作画ができるので模写として安定しやすくなります。補助線の用意や枠ごとに描き写す事はかなり遠回りな作業に感じるかもしれませんが、観察力を鍛える訓練になりますし、準備こそ手間なものの描きやすくなるので全体の作業時間はかえって短縮されるかもしれません。

### ★三分割の作り方



四角いキャンバスに三分割を作る方法です。キャンバス全体の対角線の交点が中央にあたるのでそこで２分割をします。その後分割され新たにできた四角それぞれの対角線と全体の対角線の交点が３分の１のポイントです。２分割や４分割の方が簡単に作れますが、分割数が多すぎると枠ごとに描き写すのが大変なので、個人的には３分割くらいが好きです。

# PRACTICE 1

実践編 1

## 「なんでもない景色」


1-1 手前に影を置こう ····· 20

1-2 絵の主役になるキャラクター作画 ····· 24

1-3 空気を描いて透明感のある絵に ····· 28

1-4 メイキング ····· 32

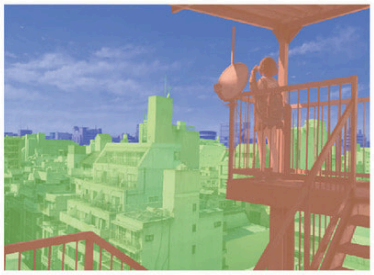

制作：2018年12月

いつも見ている、いつでも見られるような景色のはずなのに、何故かやけに綺麗に見える時があります。遠い喧騒とか入り組んだ陽だまりとかがやけに居心地よく感じます。そんな曖昧な雰囲気を絵にできたらなと思って描きました。

# 01-1 手前に影を置こう

強い影を置いて、引き締まった絵に！

## 1 手前に影を置くメリットとデメリット

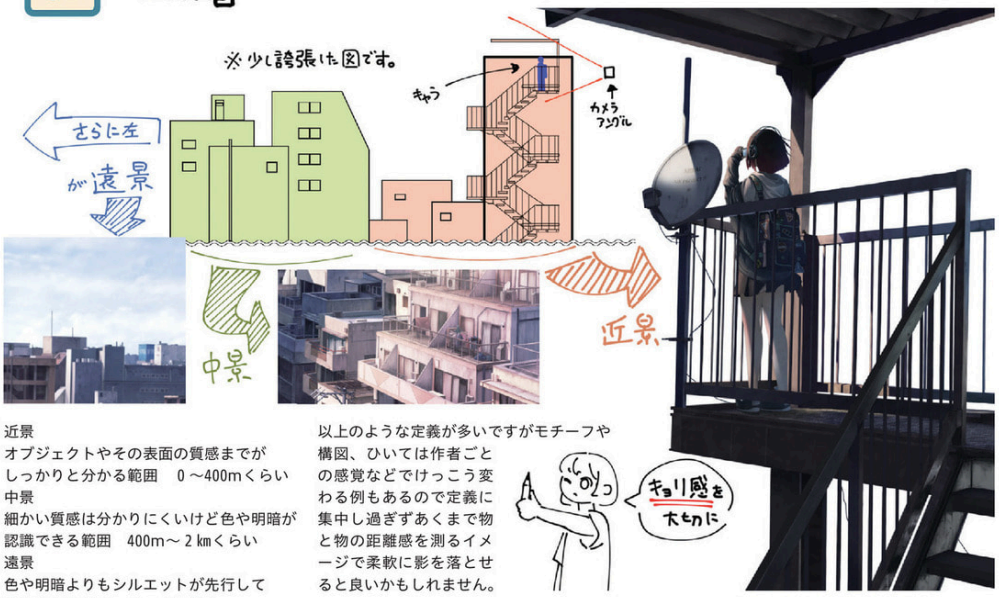


左図「なんでもない景色」
この絵は上の図のオレンジ色の部分
近景側に大きな影が落ちて暗くなっています。
この影の入れ方のメリットとデメリットを見ていきます。

近景の大部分を影にするメリット
・奥が明るいと明暗差で近景が目立つ
・暗い色が手前に入ると絵が引き締まって見える
・手前と奥を明確に区別しやすく遠近感が出やすい

近景の大部分を影にするデメリット
・影の中は見えづらいので、濃い影にし過ぎると細かい作画が見えにくくなる
・手前に影が落ちていても違和感のない場面を演出する必要がある
※もちろんデメリットを逆に活かすような描き方もあります。使い方次第！

## 2 『近景』について



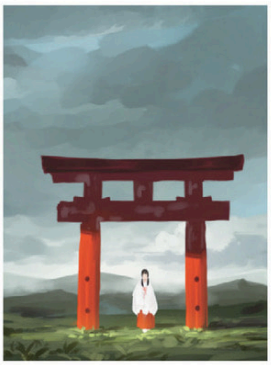

近景
オブジェクトやその表面の質感までがしっかりと分かる範囲　0～400mくらい
中景
細かい質感は分かりにくいけど色や明暗が認識できる範囲　400m～2kmくらい
遠景
色や明暗よりもシルエットが先行して確認出来る範囲　2～3km以上

以上のような定義が多いですがモチーフや構図、ひいては作者ごとの感覚などでけっこう変わる例もあるので定義に集中し過ぎずあくまで物と物の距離感を測るイメージで柔軟に影を落とせると良いかもしれません。

## 3 影の中の演出

ここは光が当たっている部分です。
手前部分のすべてに影を落とすのも１つの手ですが、一部に光を残すことで、立体感を増幅させたり主役に視線を誘導できたりと良い方向に働くことがあります。

左の図では人物の左にあるパラボラアンテナと、右にある柱にそれぞれ光が入っています。
光などの目立つ要素で何かしらを挟んであげると、挟まれたものを目立たせることが出来ます。



### ★ちょっと応用

あくまで「目立つ要素で挟んでいる」だけなので、強い光で挟まなくても成立します。派手な色や特徴的なオブジェクトなどで挟んであげても似たような効果が出ると思います。
例えば「全体的に明るい絵なら濃い色で挟む。」「全体的に低彩度の画なら派手な色で挟む。」みたいな感じです。
左の絵は目立つ赤で人物を挟んでいます。

## 4 コントラストについて

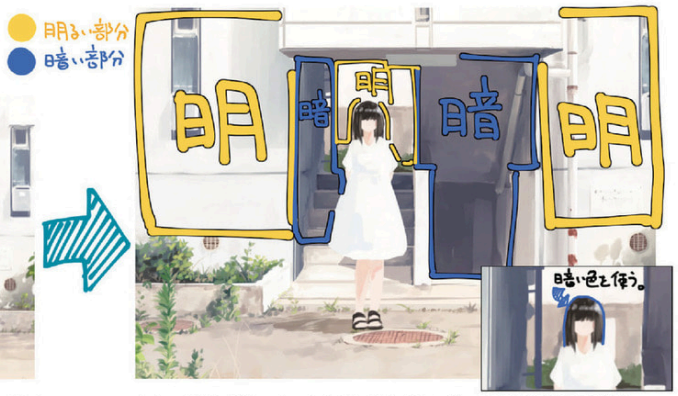
きちんと手前に影を置いたとしても、その影自体が淡く目立たないものだと影を置いた意味が薄くなってしまいます。それを避けるためには明暗差をしっかり意識するといいかもしれません。対比を表す言葉としてコントラストというものがありますが、絵においては明るいところと暗いところの差としての意味で使われることが多いです。
このコントラストは、モノクロで見た時により分かりやすくなる傾向にあるようです。

手前の影が一番暗く見えます。高いコントラストになるように描き込むと手前の影がより高い効果を発揮してくれます。

一方こちらの手前の影はやや淡くなっています。低コントラストに淡く描き込むと画面が引き締まらず遠近感も出にくいです。

### Tips

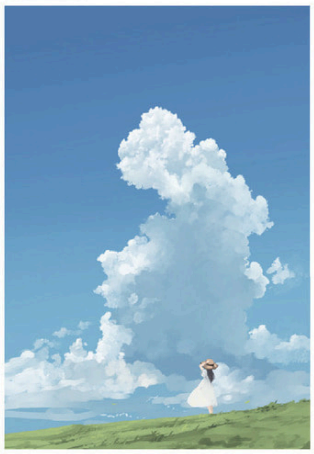
明暗を交互に配置してあげるとバランスが良く見えやすいです。上の絵のように大きな凹凸があるモチーフは、明暗を交互に配置しやすいので、形状を逃さずしっかり活かしたいです。




また、目立たせたいものを中心に明暗をサンドイッチのように交互に配置すると中心を目立たせることが出来ます。両隣などが強い影なら、明るい色で人物を配置します。

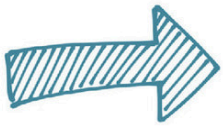
※顔周辺は背面が明るいので黒髪にして暗い色を挟んでいます。

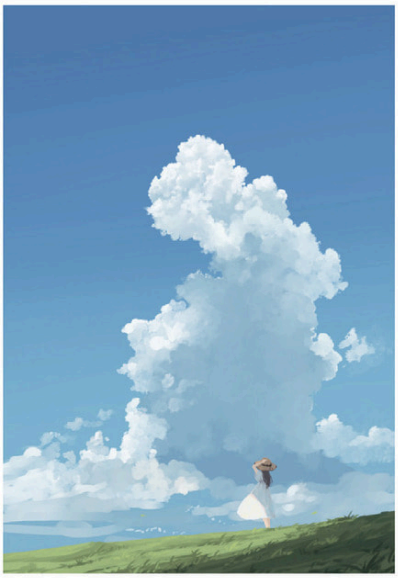
## 5 実際に使ってみる



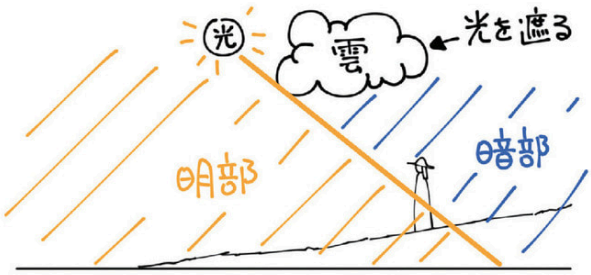
引きの絵やオブジェクトの少ないシンプルな構図の場合コントラストを低くすると印象がぼんやりとすることが多いです。左の絵だと、白い雲をバックに白い服のキャラクターがいて、２つの色がとても近く境界線が見えづらいです。
また、手前の草原部分も前後左右で色味があまり変化しておらずやや平坦な印象です。こういった状況では手前に影を置く手法が有効です。

※淡さを活かすような、濃い色を置きづらいコンセプトの絵を描く場合は、平坦さを消す際に影以外でのアプローチ(服の固有色を変える等)をしてあげると良いと思います。基本はコンセプトを大事にします。





今回は晴れた屋外の絵なので、寒色の影を入れています。
レイヤーの合成モードで例えるなら、乗算レイヤーで青系をのせるようなイメージです。上向きの面に影が落ちると寒色になりやすいのでこういったシチュエーションの影は青系で描かれることが多いです。また、影を落とすだけでなく、「何が影を落としているのか」が意識できるとより良いと思います。多くの場合、雲や建物が影を落としています。




### ★ちょっとした注意点

手前に影が落ちている部分を作るときには色味にも気を配ります。
影が帯びる色味は時間帯や気候、季節などのシチュエーションで様々な変化を見せます。
幻想的な夕暮れを描く場合は、影に少し暖色や紫色を入れることがあります。夕暮れというシチュエーションに合わせるためです。
また、シンプルな青空を描くとしても、夏のような深い青空の場合、手前の影もより深く濃くする必要があります。
常にシチュエーションを意識できると良いと思います。

## 6 『手前に影』のよくある構図

手前の一部を影にする、オーソドックスな構図です。影の存在で画面全体のコントラストは上がりますが、影の中のコントラストは下がるため、手前の描き込みコスト削減にもつながりとても便利です。

手前に大きくキャラクターを描き、その大部分を影にする構図です。足元を見切れさせたり、遠くの景色をぼかしても雰囲気が出やすく作画コストを下げやすいです。
ほの暗いシチュエーションや物憂げな表情のキャラクターとは特に相性がいいです。

トンネル状に影を落とすと画面の縁が強調されます。影の面積も多くなりやすく印象の強い絵になり、相対的に光もきれいに見えやすいです。
中央の明部に人物を置いても良い構図になります。

手前が少し物足りない時などには植物、主に枝葉を少しぼかして配置します。

## 7 ちょっと惜しいかも？な例

キャラクターを含む手前の色と背景の色が近すぎる。

夜空を明るくしてコントラストを上げ解決します。

夜空はけっこう明るく描いても馴染んでくれることが多いので、手前がはっきりとわかる程度まで明るくします。
空の色数を増やすとより手前と差別化が出来ます。

絵全体のトーンが一定で主役がどの部分なのかわかりにくい。

中央の看板部分を主役とし光を落としました。

中央を明るくすることで手前と区別しています。
せっかく森なので、木漏れ日やスポットライトなどのアプローチをしました。
また、光の当たっている部分ははっきり見えやすいので、明部に描き込みを増やしています。

01-2 絵の主役！しっかりとした作画を目指そう

# キャラクターについて。

## 1 うつについて

キャラクターのみに言える事ではないのですが、アタリをとる際にはまず簡単な図形を意識しています。
例えば腕を円柱に見立てたり、頭は球体に見立てたりなどです。
実際の人物は円柱や球体より複雑な形をしているのであくまでイメージで、後々より人らしい立体感を出すためにアタリに加筆していきます。

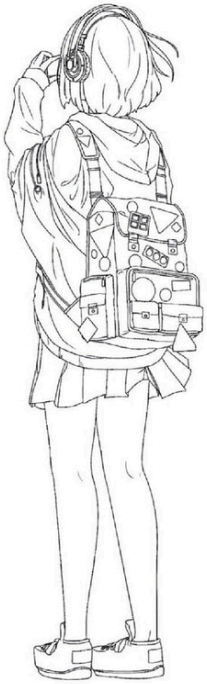
手足などのパーツが角度的に見えない場合があります。
清書の時に描く必要はありませんが、全体のバランスをしっかりとるためや、より良いポーズはないかと選択肢を増やすために、見えない部分もアタリを描く事があります。

アドリブでの作画が苦手な場合、細かいデザインなどがあるモチーフの時は後回しにせずあらかじめ決めておくと良いかもしれません。
この絵の装飾には道路標識を使っています。
余談ですが、道路標識は著作権法により著作権の対象になりません。
既視感のあるデザインが欲しい時に助かります。

## 2 カラーラフと線画

カラーラフを描く際に、色や陰影などのシチュエーションが複雑な時は一旦分けてラフを作ると良いかもしれません。例えば左の図のように、陰影やフィルターを意識したラフと固有色を意識したラフの２つを描いておくと、清書をするときに様々な角度から色を選べると思います。

線画をするときに、細かい部分の描き込み過ぎには注意が必要です。
特に、主張が激しい太めの線の場合は、細かく描きすぎると色を置いた時に色が黒ずんで見えます。
必要な線だけを描いたり、線自体を細くする、もしくは作画後に線の色を変えるなどしてカバーすると良いと思います。
また、塗り方によってはあまり描かない方がいい線画もあります。
厚塗りのような、上から色を置き立体感を出す描き方の場合、シルエット内に線が多いと選択肢が絞られ過ぎてしまいアドリブが利きにくくなることもあります。



# 3 キャラクターの塗りについて

複数のレイヤーを使った１例

１枚のレイヤーを使った１例

レイヤーの使い方は人それぞれで、決まった使い方や正解はありません。
ここではレイヤーを複数使う場合とレイヤー一枚で描く場合のそれぞれのメリットを見ていきます。

★レイヤーを分けた場合のメリット
・描き直しがしやすく全体的に可逆性が高い。
・パーツごとの作業がしやすい。
・修正や加工がしやすい。

★レイヤー１枚で描く場合のメリット
・各パーツの塗り方を合わせやすく統一感を意識しやすい。
・塗り用のレイヤーを切り替える必要がなく加筆しやすい。

明部と暗部がはっきりとしている時は、肌の色、髪の色、服の色…などの固有色よりも、光の色や影の色が優先されることがあります。例えば青系の服を着ていても、鮮烈な夕日に照らされるとオレンジ色に見えたり、茶色い髪の毛の人物が深い海中を泳いでおり光が届きにくいと髪が青みがかって見えたりします。
この様に、シチュエーションによっては光の色や影の色が、もともとの色を大きく変えてしまう事もあります。光と影の強さを考えて色を選べると良いと思います。

今回のキャラクターは暖色の光と寒色の影で描いています。季節や気候にもよりますが、一般的な屋外では光は暖色に、影は寒色に寄りやすいです。逆に言えば、光と影の色を変えることで様々なシチュエーションを演出できます。

例えば、影をくすんだ黄色で、光を黄色で作画すると、木々などの自然の中にいるような雰囲気になります。明暗をややまだらに描くと木漏れ日のようになります。

影の色を赤紫で、光の色を水色やピンクで作画し、エッジを主張させるように鋭く明部をつくるとネオン風の雰囲気が出ます。

## 4 背景とキャラクターを馴染ませるコツ

左の図はキャラクターの清書部分のみを抜き出しています。
白をバックに見るとやや暗く浮いているように見えます。
これは、濃い影や青っぽいフィルターのかかった人物が白バックに対して派手過ぎるためです。
白バックではなく、青く澄み切った雰囲気の、コントラストの高い背景だと浮いて見えることはありません。

逆に言うと、青くコントラストの高い背景に淡いタッチの人物を入れてしまうと人物が背景から浮いてしまいます。
背景に人物などなにかを描き込む際には、その背景の中にある光や影の色やコントラストなどをしっかり見抜き、人物の作画に落とし込む必要があります。

左図では床や机に対してトマトが明るく鮮やかすぎます。
背景とトーンを合わせることでトマトは背景に馴染みます。

## Tips 合成モードで作る簡単なフィルター

・晴れた昼の屋外
影は乗算で青系を使い、加算(発光)で光を足します。光は、明部には薄い黄色、暗部には青を入れています。

・光あふれる夕暮れ時
乗算で赤茶色をのせ、全体的に暖色に寄せます。その後、加算(発光)で彩度の高いオレンジをエアブラシで入れています。

・少し幻想的な夜
乗算で紺に近い青をのせて青く暗くします。
加算(発光)で水色を入れさらに青くします。グラデーションになるよう光を入れるとより幻想的になりやすいです。

## 5 肌の質感

肌はリアルに描くときと
デフォルメして描くときで
大きく色味が変化します。

デフォルメした場合はかなり鮮やかで明度が
高く描かれることが多いですが、写実的に描
くと落ち着いた色味も多く存在します。

※ベースカラーによって、陰影の色味も変化
するのでしっかり観察し描き分ける必要が
あります。

肌は水分がとても多いため、強い光にあてられると水分、血液の色が明暗境界線などに浮いて出ます。
日差しの強いようなシチュエーションで描くときは、赤味を意識すると良いと思います。
また、酸素を運んでいる血管が多い部分は、固有色自体が赤っぽくなります。頬などがいい例です。

## 6 髪の質感

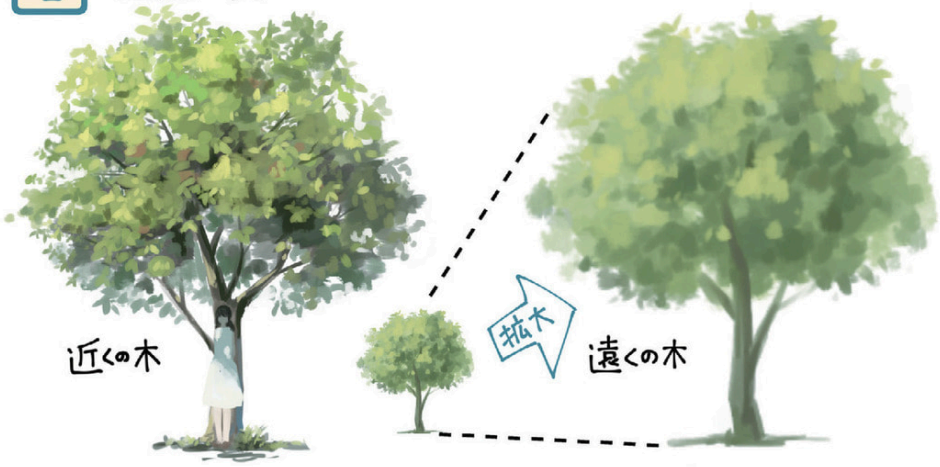
髪の毛には、帯状に光の反射が入ります。
髪の毛のような、繊維が一方向に流れを持っているとき、光は流れの向きに対して垂直方向に伸びやすいです。これは異方性反射の一種と言われています。

光の位置にもよりますが、柵のような
同じ向きのオブジェクトにも帯状に
光の反射を描く事もあります。
大して描き込んでいなくても
それっぽく見えます。

空気を作画して透明感のある絵に

# 01 3 空気と遠近感

## 1 遠近で変わること




観測者から近い景色は色や質感がはっきりと認識できて、コントラストも高く見えやすいです。色数自体も、遠くに比べ多くを識別できると思います。例外もありますがイメージとしては「手前はくっきりはっきり描く」という感じです。

遠くの景色は、多くの場合色はやや淡くなりコントラスト自体も下がるためオブジェクトの、シルエット内の情報が近景に比べて読み取りにくくなります。その分相対的にシルエットが強調されます。

## 2 淡くなる遠景

オブジェクトが奥に行くにつれて、空気の層がたくさん重なるため、色は淡くコントラストは低くなるという現象ですが、水平線や地平線の付近にうっすらと見える山のような、とても遠くのオブジェクトの場合、空の色と同化をし始めます。この効果は遠い程強くなります。

晴れ渡った青空のもとであれば、オブジェクトが遠くに行くほど青空の色に、小雨の降る雨の日では、遠くに行くほど灰色になります。山に限らず、遠景であれば固有色は主張を失っていきます。遠景付近の空の色を目安に色を選べると良いと思います。

## 3 空気の層

近景部分のコントラストが高く見える要因の一つとして、空気の層があまり重なっていないことが挙げられます。
そのため観測者から近いオブジェクトほど影が濃く鮮やかになることが多いです。
飽和するほどの強い光がさしていたりなど、特別な状況では近景のコントラストが大きく下がる事もありますが、基本的に空気の層の重なりが少ないところは情報がはっきりしやすいです。

明部の色

暗部の色

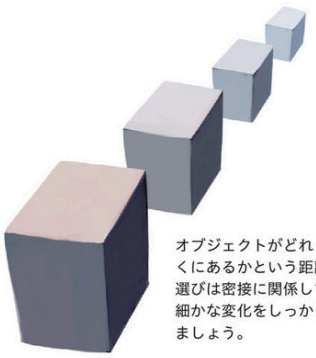
近景の明部と暗部の色を一部抜き出してみました。明暗の差がかなり大きいことが分かります。明部は光の色を意識し白ではなく赤らんだ色を使っています。
そのせいでやや落ちるコントラストを補うため、影はかなり濃くしています。
また、印象の強い影にしたり空の青さを表現するために彩度も上げています。

## 4 遠くの空気

遠くの景色が近景に比べて淡く見える事にも空気の層が関係します。
左の図は、現象をより分かりやすくするために画面奥に空の色のスクリーンをかけています。
明部と暗部の色を取り出してみましたが、手前に比べコントラストが低いことが分かります。
特に、影の明度がとても上がり、彩度が落ちています。

明部の色

暗部の色



オブジェクトがどれくらい遠くにあるかという距離感と色選びは密接に関係しています。
細かな変化をしっかりとらえましょう。

## 5 空気の遠近法

空気遠近法として挙げられる現象は様々ですが、そのうちの１つとして「遠くには寒色が、近くには暖色が集まりやすい」というものがあります。左の図では手前の植物はややオレンジに、奥の山はやや青くなっています。誇張すると下図のようになります。

## 6 色を逆転させる

この、遠くに暖色が、近くに寒色が集まる加工は、現象として現実でも起こることがありますがとても稀です。
光の色と角度、空気中の水分量などが特定の条件を満たすことでわずかな時間だけ起こります。
現実での起こりにくさもあってか、このように作画するとやや現実離れしたような、幻想的な雰囲気を出すことができます。
右の絵は夕暮れ時の建物のスケッチですが、遠くの景色は柔かく暖色を帯びており、手前の影は寒色が使われています。
少し色味が逆転しているだけで幻想的に見えると思います。

遠くには寒色を置き、近くには暖色を置くとリアルな表現になるケースは多いですが、それを逆手に取るような作画もあります。
空気遠近法の理論とは逆になるように、遠くには暖色が、近くには寒色が集まるように加工してみました。

## 7 空気の層をあえて描かない作画

空気の層をあえて作画しないことにもメリットがあります。遠くの景色がかすむ現象は、空気中にちりなどの粒子が多いほど起こりやすい傾向にあります。
そのため、あえて遠くの景色もはっきりと描いてあげることで澄み切ったきれいな空気を作画することにつながります。

ただ、作画する際にいくつか注意点もあります。
遠くの景色をはっきりと描きすぎると不自然に見えやすいです。あくまで手前の方がはっきりと描かれていた方が安定すると思います。
画面全体、特に近景と比べながら明るさやコントラストを調整する必要があります。

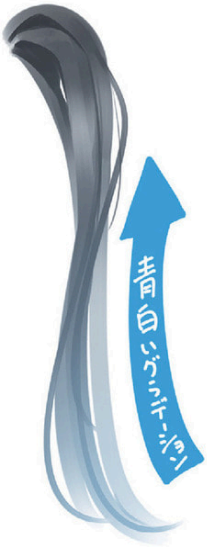
遠くのビルの明部

遠くのビルの暗部

空気の層を作画しないと遠くのビルのコントラストが高いですが、手前のコントラストを超えない程度にしています。

## Tips 空気感と透明感

遠景をかすませて空気感を出すことの応用として、空気感を出したい部分に空の色を入れる作画方法があります。
例えばスカートなどのなびく布に、青白いグラデーションをかける事でふわっとした空気感を出すことが出来ます。
また、長い髪の毛などにも有効です。毛先になるにつれて密度が下がるため、そのあたりが明るくなるように空の色でグラデーションをかけてあげると質感をアップしつつ透明感を出すことが出来ます。



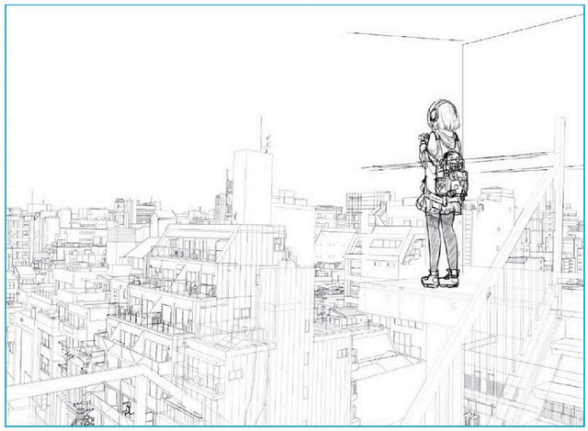
01-4 イラストメイキング パート①

# 『なんでもない景色』メイキング

## 1 コンセプト

絵を描くときはコンセプトをしっかりと固定することで、何を描けばいいのか、何を描かない方がいいのかがはっきりと見えてきます。
今回のイラストでは、あくまで日常的な景色を描く事が目的なので、幻想的な配置の雲やファンタジーの世界のように入り組んだ建造物などは一切描かないように気を付けました。逆に、細かい柵や配線、パラボラアンテナなどはなるべくしっかり描いています。これらは現代の日常風景を作画するときに欠かせません。

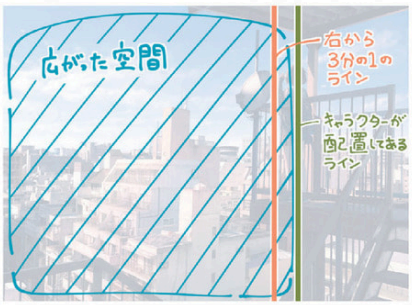
※もちろんコンセプトなどを臨機応変に変え、描きたいものを描く作画方法も良い手段です。どちらの方法にもメリットはあります。



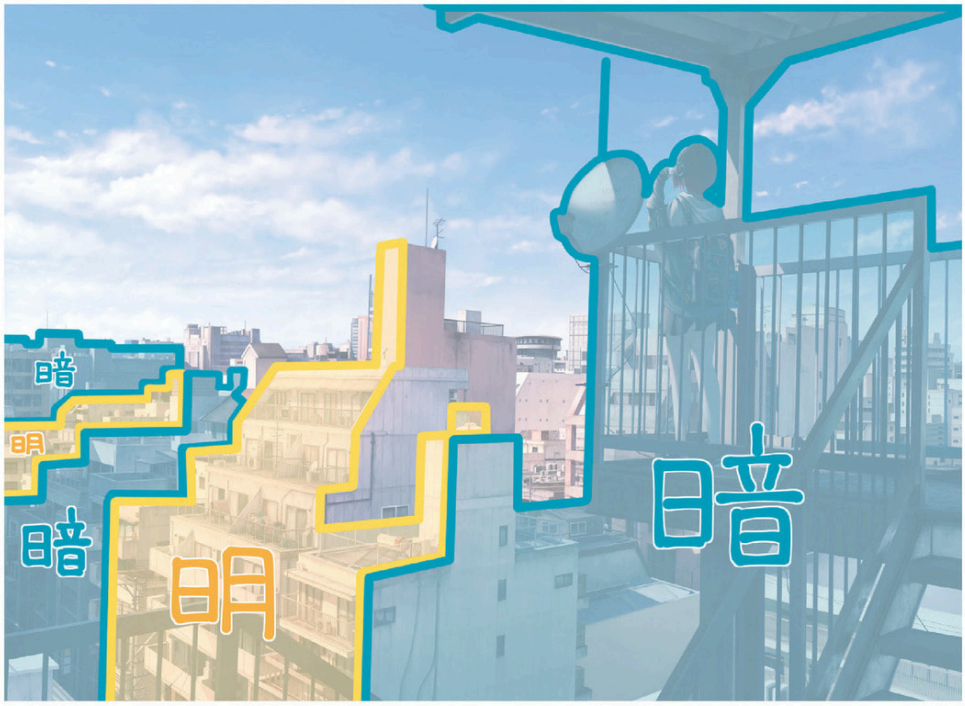
## 2 様々なオブジェクトの配置

主要なオブジェクトや人物の配置を考える際に、三分割法をよく使用します。画面全体に対して、縦３分の１に分割線２本、横３分の１に分割線２本を引き、その線や線同士の交点を目安に配置を考える方法です。交点や３分の１のラインに主役を配置することで、主役を目立たせつつも自然な印象になりやすいです。
それ以外にも水平線や柱など画面内に大きな区切りがある際に、３分の１のラインに合わせると考えやすいです。

この三分割法には、「あえてラインや交点に合わせない」というテクニックも存在します。例えば右の図では人物がいる部分を、右から３分の１のラインよりさらに右にずらしています。こうすることで左側の空間に広がりを持たせることが出来ます。
また、人物の主張をやや控えめにする効果もあるので、人物だけでなく奥の景色もしっかり見て欲しい時にとても有効です。特に遠景の見晴らしがよい時や開けた景色の時は、遠くまで突き抜けるような流れができ、爽やかな印象になります。その際には人物の視線も同じ方向にすることで、流れる印象が加速します。

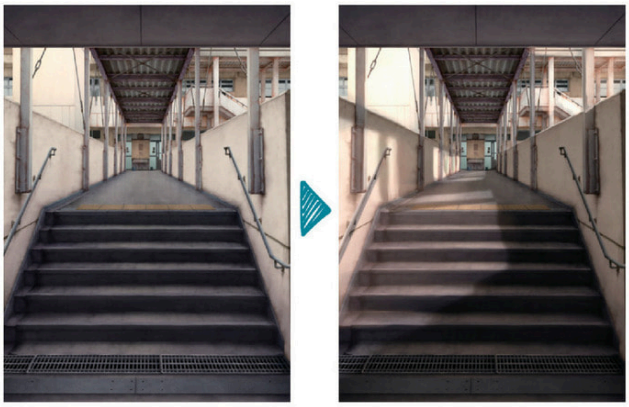


# 3 明暗の計画



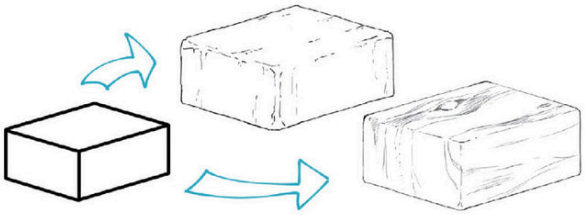

遠くまで見通しの良い絵は、その見通しの良さから平坦な印象にもつながりやすいです。平坦さを補いながら遠近感を加速するために、近景から遠景にかけて明暗を交互に配置しています。明るい部分と暗い部分が大きな縞模様を描くようなイメージです。
この時、奥行きの流れに対してなるべく垂直方向になるように明暗を配置します。遠くに行けば行くほど明暗の塊が小さくなっていると遠近感がしっかりと出るのでサイズにも気を付けます。
複雑な建造物が立ち並ぶ景色では、大まかな明暗がなくとも平坦には見えづらいこともありますが、作品を遠目で見た時に色味や明暗が単調だと感じたら、はっきりとした明暗の縞模様を入れてみると解決するかもしれません。

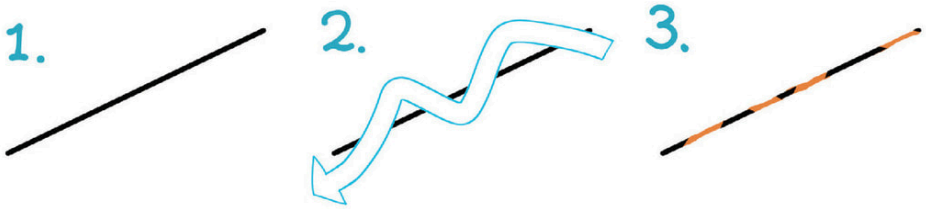
平坦かつまっすぐな道で比べてみます。渡り廊下の絵が 2 つあります。左側の絵は薄く曇った日のような拡散気味な光が当たっており、明確な落ち影が少なくシンプルな印象です。
それに比べて右の絵は直接的な光が渡り廊下を横なぎに照らしており、光と影が交互に配置されています。渡り廊下の平面部分の単調さが消えたことによって、右の図の方がより立体的な奥行きを感じ取れると思います。



## 4 色んな線の引き方

線の引き方や強弱１つで質感表現やその後の着色のしやすさなどに大きく影響を与える事があります。例えば、右の図のようにただの四角い箱状のものを描くとしても、線の引き方で見え方が変わってくると思います。世の中にある直線に見えるものも、風化や欠損、光の当たり方で曲がって見えるなど変形することが多いので、少しガタガタするように線を引いていきます。





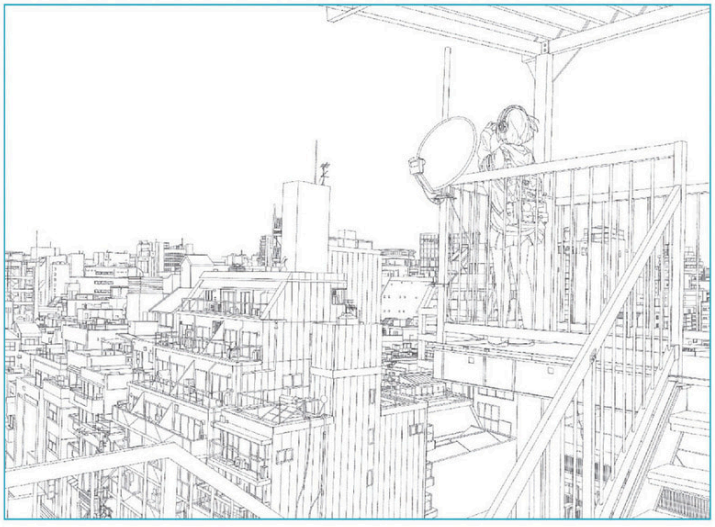

１から直線風の手描き線を描くのは大変なので、まずは直線ツールなどでまっすぐアタリを引きます。予定する線画の太さと同じサイズで引いていきます。

先ほど引いた線を上から一部消していき、ランダムな破線を作っていきます。消しゴムツールなどでジグザグと消していくことで、効率的に作業を進めます。

破線状になった線を手描きで修復していきます。この際に微妙な凹凸や強弱ができるので、それを残しつつ描き足していきます。本作品だと手前の柵や手すりはこの方法で描いています。

## 5 線の強弱について

右の図は線画の全体像です。細く一定のサイズになるよう描きました(見えやすいように実際のものより少し太くしてあります)。
線の強弱についてですが、オーソドックスな考え方だと、「強弱が強い線はアクション性の高い作画に向いている」というものが多いです。確かに、漫画の戦闘シーンなどが力強い線で描かれているのをよく見かけます。それ以外にも、重さやシルエットに対して線を太くするような描き方もあります。では、強弱のない細く一定な線にはどのような役割があるでしょう。確かにアクションシーンには向かない場合がありますが、逆に静寂や、触れたら壊れてしまうような繊細さを表現するにはうってつけの表現です。また主線が黒の場合、線が細い方が、色が綺麗に見えるため色彩を主軸にする場合にも向いていると言えます。

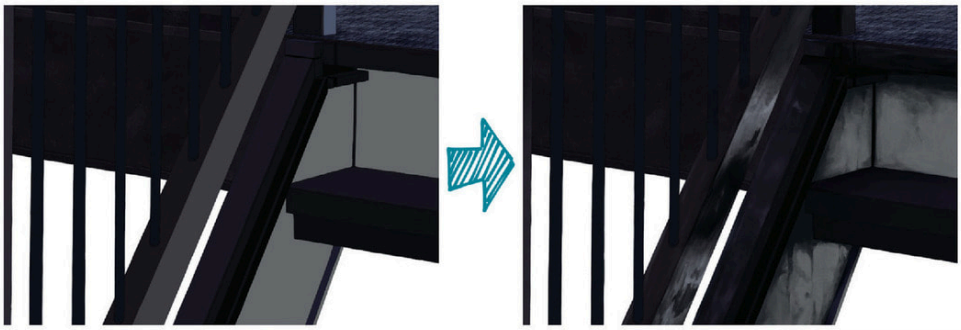


## 6 近景の下色

塗り残しの１例です。最背面に目立つ色を置いて、確認していきます。

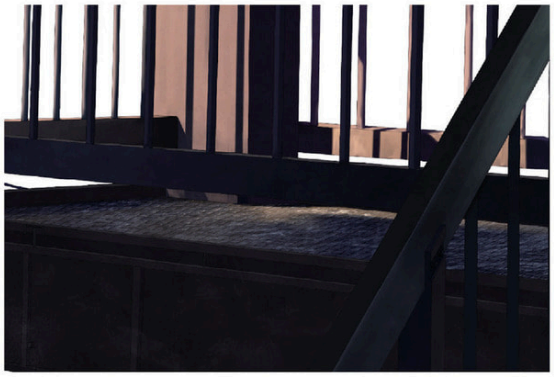
効率よく着彩するため、一定の範囲ごとに区切って作業をします。特に柵などは遠くの景色としっかり重なっているので、レイヤーを分けるため下色を塗っています。線画が細い場合、塗り残しが発生しやすいので注意深く観察します。
また、下色の段階である程度の色分けをしていきます。完成のイメージを定着させつつ塗りの作業を楽にしてくれます。しっかりとしたカラーラフがある場合は、それを下色にクリッピングで重ねるのも良いと思います。

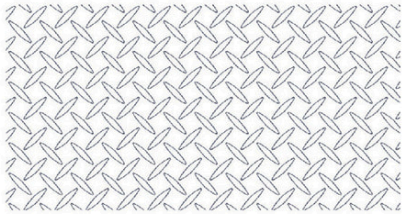
## 7 近景の大まかな作画



濃い影の中は色が統一されコントラストも下がります。しかし、金属など一部の質感は、影の中でもある程度の明度を放つ場合があります。面に対して視線の対角線上が明部の場合は、明るく見えやすいです。特に側面や底面、エッジなどは、条件が揃うと反射光などを拾いやすいので他の影部分より少し明るめに仕上げています。
明るい色をしっかりとのせる時は、インクがしっかり出るブラシ設定のものを使います。少ないタッチで色をのせ切るためです。右図は水彩毛筆に設定して作画しました。

## 8 近景の描き込み





螺旋階段の床部分にバツ印のような模様があります。複雑な模様などは上の図のように１度平面で作画したのち、自由変形で床面に合わせます。模様は多くの場合平面に描く方が描きやすいため、時間短縮にもつながります。

柵やパラボラアンテナなどに細かな作画をしていきます。影の中でコントラストが下がるとは言え、観測者から近い位置なので、明暗や汚れを最低限描き足していきます。特にアンテナのような目立つオブジェクトは、他より少ししっかり描き込みます。
逆に、あまり目立たない柵部分はある程度簡略化します。奥側の柵など、キャラクターと被る部分は作画しても隠れるので、基本描き込みません。

パラボラアンテナに文字を入れていきます。これも直接描き込むのではなく、金属の床面のバツ印同様、一度平面でつくり、変形させてアンテナの面に合わせます。アンテナは表面が湾曲しているため、メッシュ変形で形を変えます。

## 9 光を足す方法

近景に光を足していきます。この絵では明部に色幅が少なく面積も広くないため、加算(発光)の合成モードで足していきます。柵やアンテナ自体の落ち影が複雑に入り組んでいるので注意深く描き込みます。
また、よく晴れ渡っているシチュエーションなので、スカイライトを意識した青みを暗部に入れています。これは、光を作画したレイヤーと同一レイヤーで、エアブラシツールなどで柔らかく入れています。

## 10 人物の描き込み

人物も建物と同様に、暗部らしくシルエットを強調していきます。服装などは柵と重なっているためしっかりと描き込み差別化をしていますが、特に何も重なっていない髪の毛などは、簡単なグラデーションを少し入れただけで質感表現はほぼせず、シルエット感を大事にしています。スマホ画面は、空の写真を撮っているので空の作画後に埋め込みました。

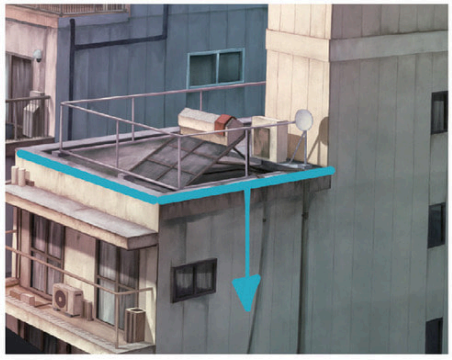
## 11 人物の仕上げ

人物に光の当たっている部分を描き込んでいきます。強い光は人物の左縁に集めることで、ここでもシルエットを強調していきます。服のしわなどの細かい立体にも薄く光を足して、コントラストを少し上げています。描き込みの多い部分には視線が誘導されやすいので、近景の中では一番描き込んで見える様にするためです。人物の右側には階段部分同様、青空の色を入れています。

人物の塗りをまとめたフォルダの上から明部を描き込んでいます。

最後に人物の足元に人物自体の影を描き込みます。靴と床の隙間のような、光の入る余地のないような部分はかなり黒に近くなるよう濃い影を入れます。
上から描画モードを乗算にして入れて、テクスチャを崩さないようにしていますが、本当に暗い部分は細かな質感が見えにくいので、通常レイヤーでわざとテクスチャ感を消すように作画しても良いと思います。

## 12 建物の作画

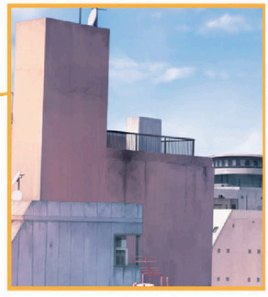


壁は、地面に向かって垂直になるように色を足すことで壁らしい汚れを作画することが出来ます。上から下へ筆圧を弱めながらストロークします。

ザラザラとしたブラシを使うと、質感を出しつつ汚れを描けます。質感が分かるほどの距離にある建物に有効です。

手すりの柵や洗濯物のような細かいオブジェクトは、後から描き足します。特に、細かすぎて線画が難しいようなものは、最後に描き足すことが多いです。

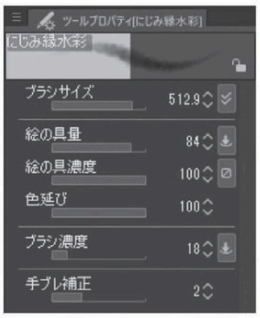
## 13 背景全体の緩急



細かい描き込みばかりではかえって不自然なため、時おり平坦な面の作画をしています。綺麗な光を表現するときにしっかりと影を描き込むように、鮮やかな色を表現するときにくすんだ色を添えるように、細かい作画をより印象付けるために、平坦な面を織り交ぜます。
平坦と言っても簡単な模様や小さい窓、全体のグラデーションくらいは描き込み、浮きすぎないようにします。表現したいものと逆のものを取り入れることで、一層深い作品になる場合があります。

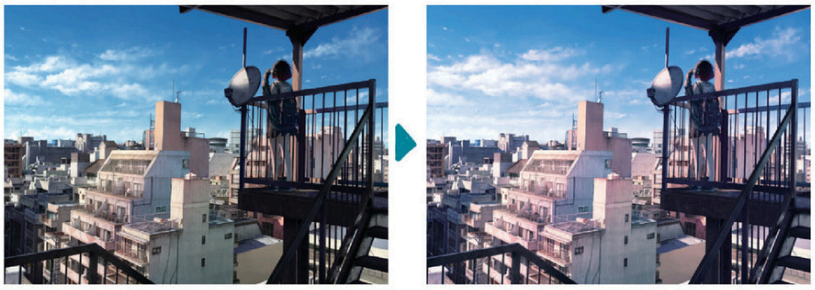
## 14 空の作画

建物と被っているところを不要に描かないように、作画面積を区切っています。空は色相を大きく使うと幻想的になりやすいですが、今回は落ち着いた印象にするため色相はそこまで変えずに、シンプルなグラデーションにしています。



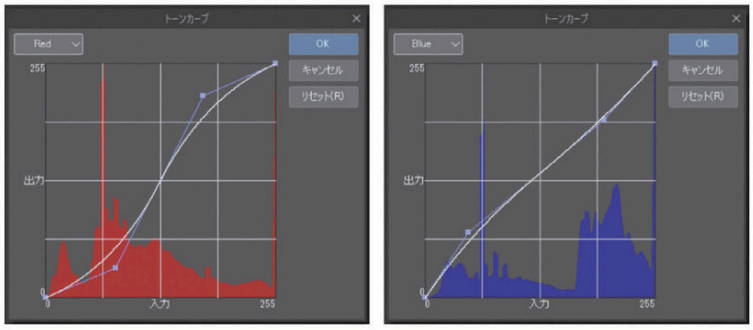
上の図にあるブラシを使って雲を描き足していきます。ぼやけた雲を作画する際はにじみ縁水彩を使う事が多いです。また、空は下側が明るくなるため、雲の色合いと相談しつつ、ビルとの境界線付近をやや明るくします。

## 15 全体の調整と加工



左が加工前、右が加工後の画像です。主にトーンカーブを使用して、明るい部分を少し赤く、暗い部分を少し青くしています。

上記のような仕上げに使うトーンカーブの一例です。赤、緑、青、それぞれのチャンネルで各色の足し引きが出来るほか、全体のコントラストの調整なども可能なため非常に便利です。



# PRACTICE 2

実践編 2

## 「大きな雲と小さな踏切」

2-1 色数の工夫で絵の雰囲気を操ろう ···· 42
2-2 情報量と配置の心地よいバランス ···· 46
2-3 色付きのラフで絵の基盤を固めよう ··· 50
2-4 メイキング ····· 54

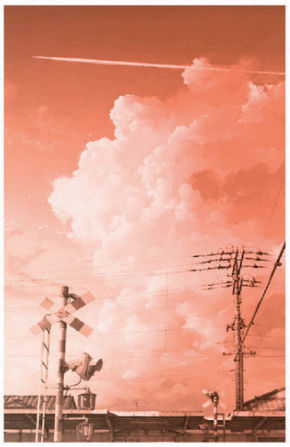
制作：2020年1月

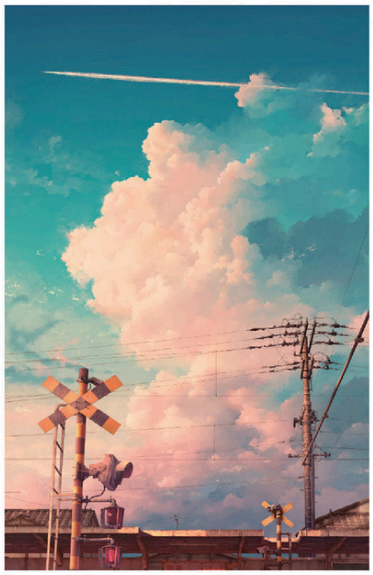
地元には小さい駅がたくさんあります。この何とも言えない小ささが描きたくて、対比として大きな雲を用意しました。この対比だと雲や人物が主役のように目立ってしまいますが、そこも含めてこぢんまりとした駅の可愛らしさが気に入っています。

02 1 色をコントロールして、絵の雰囲気を操ろう

# 色数について

## 1 色数とグラデーション





鮮やかな色や豊富な色数を使用して作画するときは、グラデーションが非常に有効です。違う色同士を細かい諧調に分けて滑らかに塗ることで、さらに色数を増やしつつ奇抜さを抑えてくれます。また、暖色と寒色などの色相の遠い色同士でグラデーションをすることで、グレーに近い色味が生まれます。彩度の高い色の中に上品なグレーが入ることで透明感が上がり、より幻想的に見えることがあります。
作中では暖色は

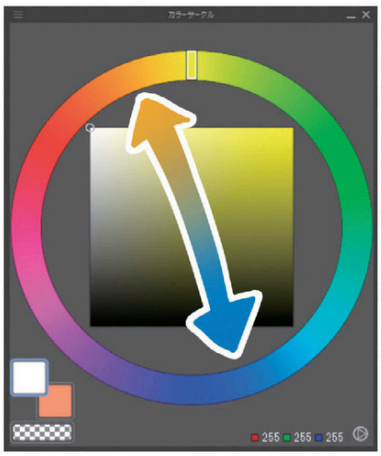
寒色は

あたりを使用しています。

画面内に色数が少なく、特に色相の変化が弱いと、統一感こそ出ますがやや味気ない印象に陥りやすいです。上の図も絵全体の色相が近く、物足りない印象を感じます。

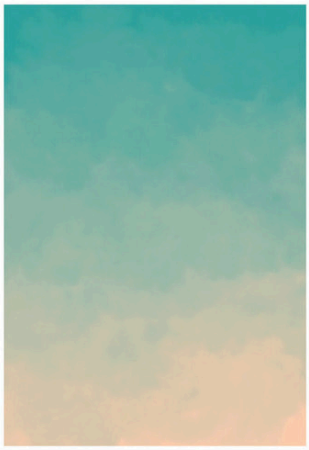
色数を増やすことにも、減らすことにも意味があります。上の図のように、あまり彩度の高くない色で統一すると、落ち着いた印象になります。
逆に、右の図のように高彩度のグラデーションを繰り返すと、派手な雰囲気になります。

## 2 反対側の色



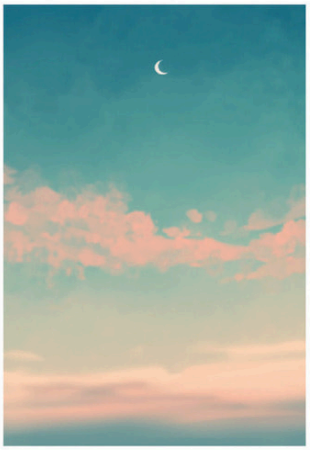

色数を増やす際に、選択肢の１つとして「色相が反対側の色」を持っておくと良いと思います。反対側の色同士は相性が良いとされ、コンセプトや演出にもよりますが、組み合わせとして優秀なことが多いです。各々の色の彩度や明度を変えることでより細かく印象を操ることができるので、色相だけに気をとられないようにします。また、相性さえ良ければ色相はきっちりと真反対でなくとも良いと思います。
下に３パターンの色の組み合わせがありますが、どれも真反対ではなくおおよそ反対側の色同士です。

## 3 使用例



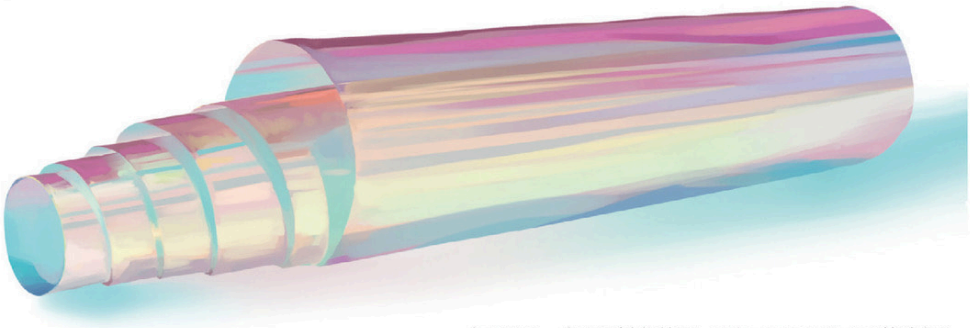
遠い色相同士は、デザインのような組み合わせ方だけでなく風景にも応用できます。濃い水色と薄いオレンジ色を上下でグラデーションさせて夕暮れ時の空を描いています。使用する色の相性が良いとお互いが響き合うことで綺麗に見えやすいです。

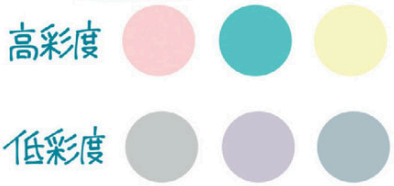
別のオブジェクトを追加する際、すでに画面内にある色の同系色を使用すると、変に浮いて見えたり印象がばらばらになることを防げます。雲はオレンジ系統で足し、コントラストを上げるために入れた青みも水色に近い色相です。



雲の濃い部分や月を足しています。今まで使った色の、同系色かつ反対側の色同士を使っています。反対色は、色んな組み合わせを同時に１つのキャンバスに入れようとすると、難易度が高く色がごちゃつきやすいです。むやみに色を増やし過ぎないようにすると安定しやすいと思います。

## 4 高彩度を支える色

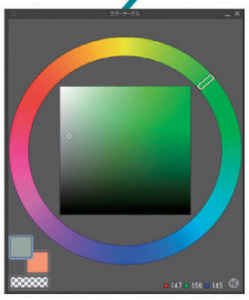





上の図は、光の屈折を利用してカラフルに見える特殊なシート、「ホログラムシート」をスケッチしたものです。とてもきらびやかでぱっと見では、全体を通して彩度が高い色しか存在していないかのように見えるかもしれません。ですが、よく観察してみるとくすんだグレーもかなり入っています。それも無彩色に近いほどの色が入っています。
一見、鮮やかさ一辺倒に見えるものも、実はくすんだ色を多く含んでいることがあり、くすんだ色があるおかげでより鮮やかさを際立たせています。光が綺麗な絵を描くときに影をしっかり描くように、鮮やかな絵を描くときはグレーを思い出せると良いかもしれません。

## 5 上品なグレーの使い方

彩度の高い色と低い色を組み合わせる時、やみくもに色を選ぶと絵全体のバランスが崩れたり絵がくすんでしまう可能性があります。遠い色相同士は混ぜると彩度が低くなるので、まずはこの感覚に慣れることが大事かもしれません。
２色を混ぜてできたグレーは、元の２色と馴染みやすいので混色でグレーをつくります。



作画の色の一部をスポイトで抽出しました。かなりくすんだ色が入っていることが分かると思います。色相の境界にグレーを忍ばせることで鮮やかさを助けてくれる、縁の下の力持ちになってくれます。
ただ、あまりグレーを多く入れすぎると鮮やかな印象の邪魔になる場合もあります。

## 6 その他のグラデーション

グラデーションは色数が増え、使い方によっては空気感や光を強調することが出来ます。上の図は建物のスケッチですが、大きく描いてある建物の手前の面がやや単調です。この建物は縦に長いので、上下にグラデーションを少し入れることで空気感を強調しつつ単調さを緩和させることが出来ます。建物の上からエアブラシツールなどの柔らかく描けるブラシで作画します。

光が横から来ている場合などは、左右でグラデーションをつくることが多いです。特に左のスケッチはキャンバスも建物も横長なので左から右に光が溢れるようなイメージで、グラデーションを作っています。

### Tips

複数の色相でグラデーションをすると幻想的になるという原理が分かっていても、色相や明度のグラデーションを同時に作画するのは大変かもしれません。もし難しければ、単色で作画した後にレイヤーの合成モード、オーバーレイや加算(発光)などで加筆すると良いと思います。
ただ、色味を足し過ぎるとかえって逆効果になりかねないので色味の確認作業はより慎重にすると良いと思います。

02-2 心地よいオブジェクト配置でキャンバスを構成しよう

# 情報量とバランス

## 1 オブジェクトの位置と空間

主役を中央に置くときには左右のバランスに気を付けます。左の図では全体の明部と暗部、オブジェクトのサイズや置き方などでバランスを崩さないようにしました。例えば、この絵の中で目立つオブジェクトである人物や雲、電柱を左に寄せてみます。

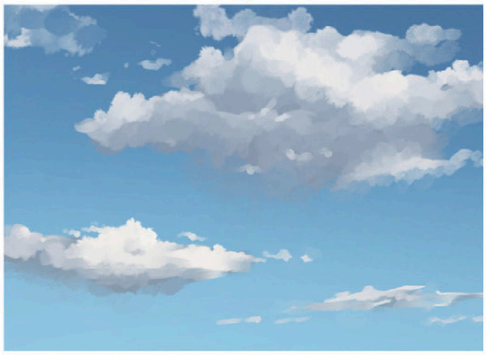
情報量が左に寄ったことで左右対称気味の印象が一気に崩れました。特に右上の空間が閑散とし悪目立ちしています。シンメトリーを意識した構図や流れが中央にある絵を描く際は、オブジェクトの配置はもちろんのこと、空いた空間や明暗の配置なども、全体のバランスと常に照らし合わせながら慎重に置く必要があります。

不自然に空いている空間が目立つ構図を逆手に取れば、「大胆に空間をつくるとそこが目立つ」と言えます。これを上手く使うことが出来れば、視線誘導や絵の中の流れを作ることに役立ってくれます。

上の図は草原と空を描いたものです。画面右側には、複雑な形の雲やピントの合った雑草が描いてあり情報量が比較的多いです。それに比べて左側、特に左上はほとんどオブジェクトがありません。絵全体を見ると、右下に情報量が多く左上が大胆に空いているため右下から左上に流れが出来上がっています。
視線を遮ることのない流れがあると、画面内の風通しがよく爽快感のある絵になります。描かずして成立する構図は作画コストも上がらないので覚えておくと非常に便利です。

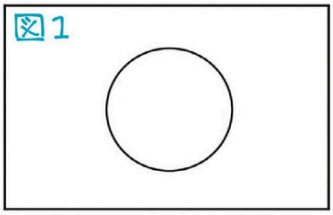
## 2 自然な配置と不自然な配置

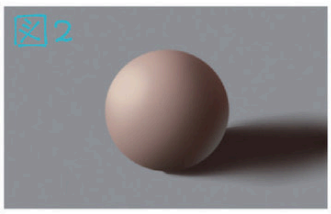
例え左右の情報量が均一に保てるような配置が出来ていたとしても、あまりに綺麗すぎる配置だとかえって不自然に見える場合があります。特に自然物は均等に作画すると違和感が出てしまいやすいです。
左の図では同じようなサイズの雲が等間隔に並べられていますが、やや不自然な絵に感じる方が多いと思います。左右の情報量を揃えるだけなら、サイズはある程度分散させると良いと思います。もしシンメトリーにするなら、大きな１つの雲にしてしまうのがよさそうです。

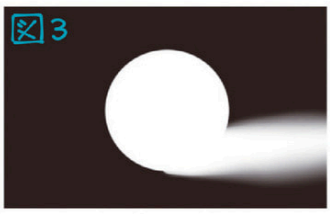


雲のサイズを大、中、小、と分け配置を変更しました。画面全体のバランスは保ちつつ自然な雰囲気になったと思います。何かを複数配置するときは、サイズを分けつつ画面全体の情報量を見極めると良いと思います。例えるなら大きさの違う人をバランスよくシーソーに乗せるようなイメージです。

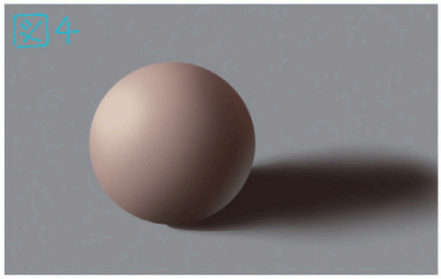
## 3 先を考えた配置



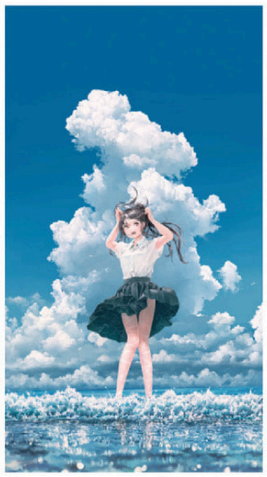

丸い物体をバランスよく配置しようとしたとき、図１のようにアタリをとってしまうと少し注意が必要です。線だけで見ると中央に配置すればバランスが取れているように見えますが、光を当てると話が変わってきます。図２では左から光を受けた球体が右に影を落としています。図３では目立つものを白く表示していますが、影は濃く目立つので、画面の情報量がやや右に傾いてしまいました。
このように、光の当て方等でバランスは大きく変化します。先々の作画をしっかり意識し図４のようにバランスを修正する必要があります。



# 『大きな雲と小さな踏切』

## 4 たくさんのオブジェクトの配置

左右のバランスさえとれていれば多くのオブジェクトを配置しても問題ないと思います。また、サイズが一定な物を複数配置するときには、配置場所を上下や左右など平面的に置かずに、奥や手前など立体的な配置をすると絵の中の空間に深みが出ます。
特に、極端に近いものや遠いものはエッジをぼかすことでより強く距離感を演出できます。



鳥を除くと全体の奥行き感が減っているように感じます。絵が物足りない時の後押しとして作画できると強力です。ですがいくつか注意も必要で、多くの場合こういった配置は絵に動きが出て派手な印象が加速します。静寂や止まった空間をテーマとして描く場合は合わないこともあります。また、配置するオブジェクトが色や形などが奇抜な場合は、主役の邪魔をしかねないので注意する必要があります。

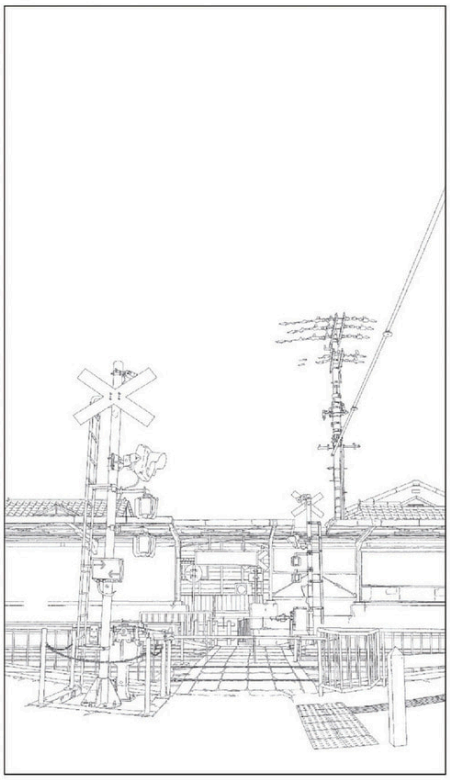
## Tips 「散る」「舞う」は積極的に!

何かを散らすという作画は、画面の演出にとても有効です。草木や花びら、鳥の羽、水しぶきや火の粉等、作中の環境に使えそうなものがあれば積極的に活用したいです。しっかりと大小バランスよく配置して遠近感を出せると良いと思います。

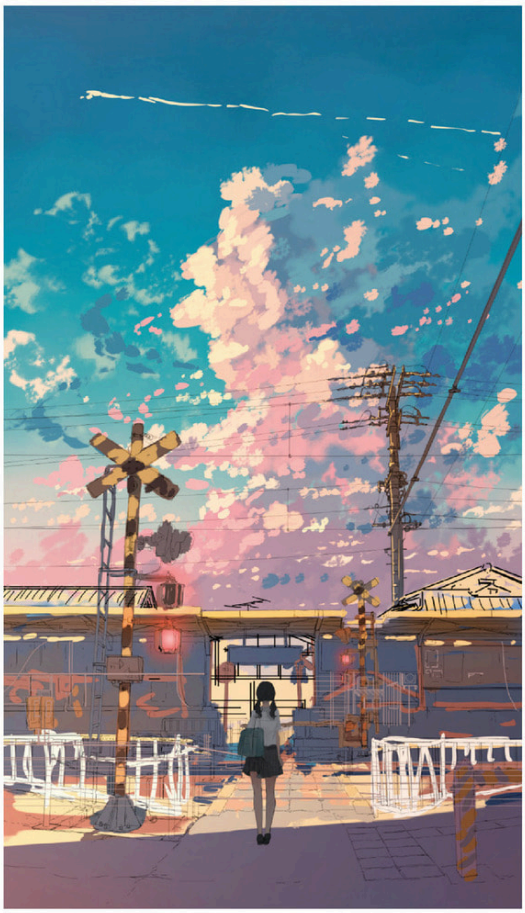
02 3 色付きのラフを作成して、絵の基盤を固めよう。

# 色とラフ

## 1 線のアタリと色のアタリ



左の図は線のみで構成されています。絵の大まかなアタリをとるときに、線のみで構成を確かめることはあると思います。ですが、それをラフとして清書に進むのは危うい場合もあります。
線だけでアタリをとると、色や陰影などの情報を意識しづらく、完成した時に当初のイメージと離れてしまう可能性があります。作業工程ごとに臨機応変にアイデアを足す描き方も素敵で良いものだと思いますが、安定性という面ではやや不安定な印象です。



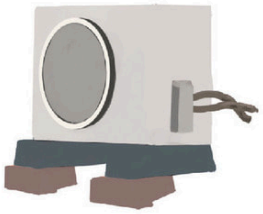
右の図は色を使用したアタリの初期案です。この段階から加筆や修正をしていきラフを完成させていきます。
線だけで構成したアタリに色を乗せただけですが、明暗や色味の配置、それによって生まれる雰囲気がより分かりやすくなったと思います。
明部と暗部のバランスや色彩は絵の印象に大きく関係します。最初に自分がイメージしたコンセプトに合った色や明暗がきちんと選択できているかどうかを徹底して確認しつつ作業を進めると、より安定した作品制作につながると思います。
なので、絵の方向性が変わりやすい癖を直したい場合やご依頼や仕事等でコンセプトを途中で変更できない場合などは、ラフ制作に特に時間をかけると良いかもしれません。

## 2 ラフで押さえたいポイント

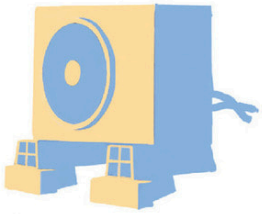
１つのオブジェクトのラフを制作するとき、描き込みが少なすぎると、何を描いてあるかがわかりにくく清書もしづらくなります。逆に描き込み過ぎると、丁寧な仕上がりになりますが時間がかかり清書と変わらなくなります。
ラフを制作するときは、絵の用途にもよりますがラフを見たほとんどの人が、何が描いてあるかわかる程度を目指すと良いと思います。そのためにはオブジェクトの持つ要素を押さえる必要があります。

## 3 オブジェクトの持つ大きな要素

シルエット
オブジェクトの形、特にアウトラインや規模を分かりやすくする要素です。形が上手くとれていないと不自然に見えるのでしっかりと見定めるようにします。大きいものや複雑なシルエットになるとより目立ちます。



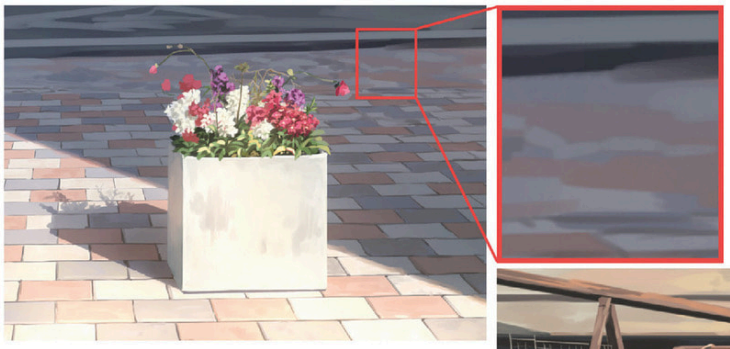
色
オブジェクトそのものの、固有の色です。強すぎる光も影もない状態の色を把握できていると、あとはその色に明暗や環境の光を足していけば幅広い表現ができ、加工などが安定します。固有の色を観察する場合は、空が真っ白に見えるような曇りの日がおすすめです。



明暗
立体感をつかさどり、光源の位置や強さもはかることが出来る大事な要素です。図では明部と暗部の２つの情報のみですが、より明るいところやより暗いところなど諧調を増やせるとどんどん立体的になります。

細かく分けるとオブジェクトの持つ要素はほかにもたくさんありますが、シルエット、色、明暗を意識すると良いラフが描けると思います。
人は色と形が正しく描かれていると、質感表現など細かい描写がなくとも多くのオブジェクトを判断することができるので、まずは色と形を整えると基礎が安定します。
左の図はカラーラフに対して質感描写を増やし、細かい凹凸を綺麗な線に直したものですが、それ以外はほとんど何もしていません。逆に、基礎部分があやふやだと描写を細かくしても違和感が残りやすいです。

## 4 描き込み優先度



影の中や遠くの景色はあまり描き込まなくとも成立します。特に左の図のように主役のはっきりしている構成の場合は、主役以外を描き込み過ぎるとかえって邪魔になってしまいます。遠くの地面を拡大して見てみると、筆のタッチが整っていないのが分かると思います。

逆に主役となる部分はしっかりと描いておかないと絵全体のクオリティを下げてしまいます。主役以外にも、光の当たっている部分や形状が複雑なオブジェクトなど目立つものはほかの部分よりも丁寧に仕上げる必要があります。
右の絵では赤枠内に目立つ要素が集まっています。このスケッチは赤枠内と赤枠以外で面積に大きな差がありますが、描けた時間は同程度です。どこを描き込むべきかを正しく判断し、重要度に比例した描き込みができると絵の中に緩急が生まれて見ていて心地よい作品になると思います。

## Tips 背面の色

真白なキャンバスに色を置き始める事が多いと思いますが、序盤、背面の色は色を判断する基準になるので、注意しないと予定以上に淡くなる場合もあります。グレーなどをあらかじめ置いておくと防ぎやすくなります。

## 5 広い視野で、色んな角度で。

絵の中にオブジェクトが多かったり陰影が複雑だと、目立つ場所と目立たない場所の判断が難しくなります。明暗や色、図形などで分けて考えると冷静な判断がしやすいと思います。左の図の黄色い部分は光の当たっている部分です。白飛びするほど強い光など例外を除けば、明部は描き込むべきポイントです。

また形や色だと、右の図の赤くなっている部分が目立ちます。電柱や遮断機の複雑な形状はシルエットが、点灯しているランプや踏切周辺の黄色と黒のデザインは色が、非常に目立ちます。ラフ制作時に、以上の箇所を重点的に描いておくと清書をスムーズに行えると思います。

## 6 用途に合ったブラシ選び

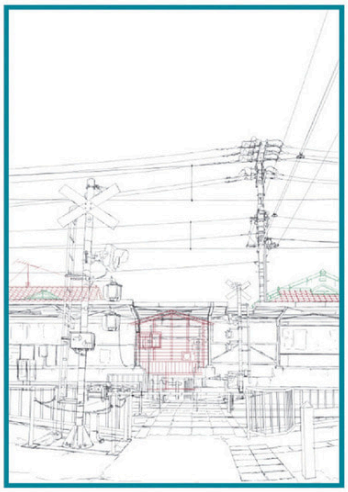
色や形をはっきりと作画する際は、選択した色が濃く出るようなブラシが有効です。なので、インクの出具合に影響するパラメーターは高めに設定。また、シルエットがぼやけないようにブラシ先端の硬さも高めにするか、初めからぼやけない設定のブラシを選ぶと良いと思います。

逆にエアブラシのような絵の具がふんわりと出るブラシは、グラデーションや滑らかな物を描くときには有効ですが、はっきりとしたアタリを作画したり、色をしっかりと置きたいときにはあまり向かないことが多いです。用途に合わせて臨機応変にブラシを持ち替えましょう。

02 4 メイキング パート②

# 『大きな雲と小さな踏切』メイキング

## 1 線でとる大まかなアタリ

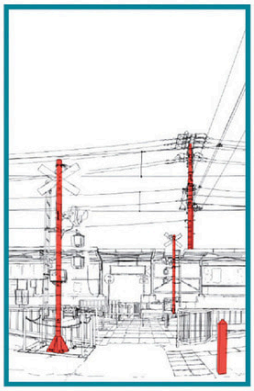


背景のラフ制作です。人物を中央に置くことは決めていたのでバランスを崩さないように気を付けながら線でアタリをとります。色を塗りやすくするため、強弱をつけず細めで平坦に描きました。細めの線で描くと、正確性が求められるので時間自体はかかりますが、線画や着色などの後々の作業が楽になります。
ただ、線のみでアタリをとると色の意識が抜けてしまうので、固有色や光の当たり方は常に意識するようにしています。
逆に厚塗りや筆のタッチをしっかり残す描き方のときは、アウトラインの調節は線のアタリに頼らず色を置きながらします。

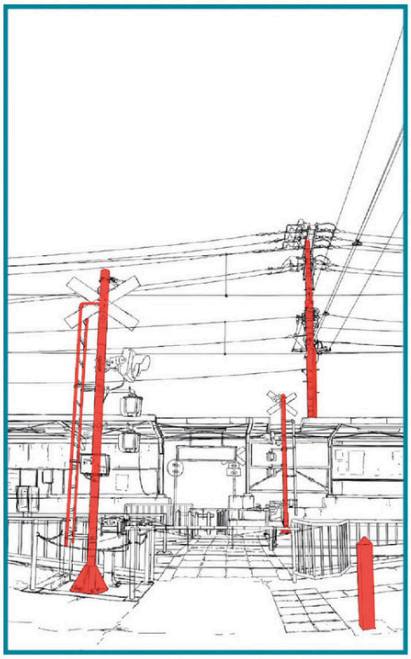
強弱の少ない線を描きたいときはペンツールのミリペンやサインペンを使う事が多いです。ラフやメモを描くときにお世話になってます。ちなみにこの本の手書き文字もミリペンです。

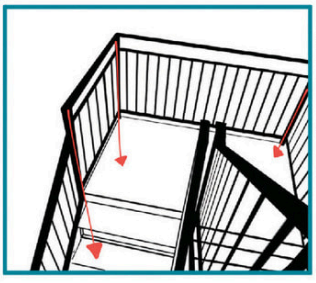
逆に強弱が欲しいときはGペンなどの、筆圧で先が細いペンを使います。アクション性が高かったり角度のついた絵などでよく使われている印象です。上手く扱えるとかっこいい。

## 2 高さを出す描き方



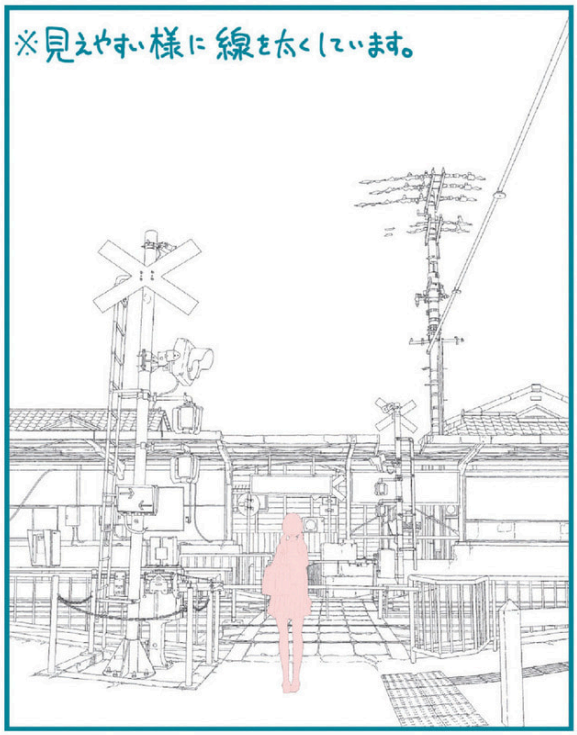
線でのラフに描かれていませんが、この絵では空を見せ場の１つに考えていました。なので空が高く見えるような角度でオブジェクトを配置するよう心掛けました。
左の絵は縦方向に伸びているオブジェクトが画面の側面に水平になるようにまっすぐ立っています。これだと少し硬く空も小さく見えるかなと思い全体的に中央に向けて倒しています。
倒したものが右の図です。絵に高さが出てダイナミックに見えると思います。



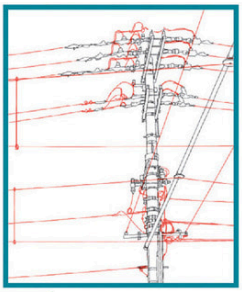


上に線が集まるように描くと上方向に高さが出ますが、上から下を見下ろしたような下方向に高さを出したいときは画面の下側に線が集まるようにします。
右図の螺旋階段は、手すりの柵が下方向に集中しています。

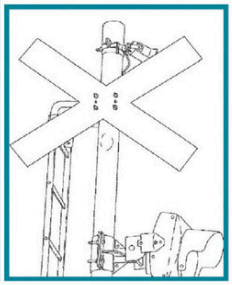
## 3 線画をするところとしないところ




ごちゃごちゃといろんなものが重なっていてややこしいときほど、先々の作業工程で混乱しないように線画はしっかりと引こうと思い、基本的にほとんどのオブジェクトを線画しました。おかげで色は塗りやすかったです。ただその中でもいくつか線画をしていないポイントがあります。

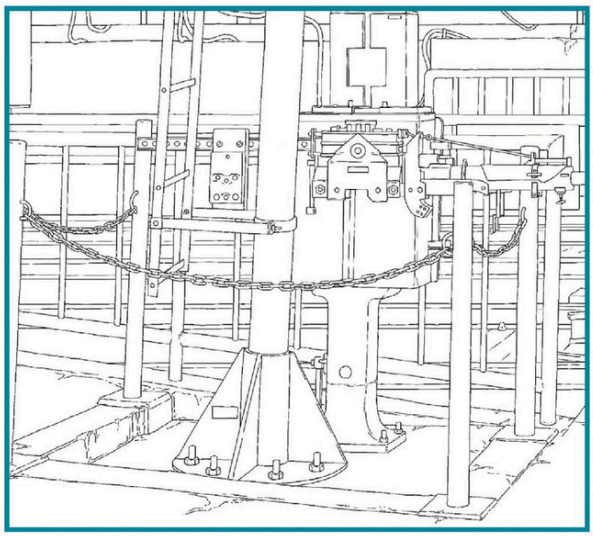


人工物の多い景色を描くと電柱がよく出てきますが電線は線画をしないことが多いです。キャンバスサイズに対してあまりに細いラインは後々上から描き足します。

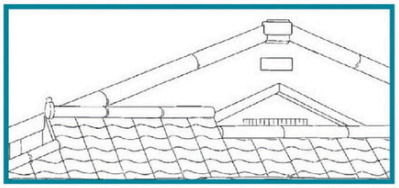


踏切などの黄色と黒の塗装も線画をしていません。塗装は、塗ってる感が欲しいのと、塗装が剥げているようなタッチを入れやすいように線ではなく色だけで描く事が多いです。

## 4 細かい線画をする基準



全体的に細かいところまで線画をするように意識していましたが、特に細かく線画をしたパーツがいくつかあります。
遮断機や電柱など、構造に専門知識のないオブジェクトはなるべく正しく描くためにしっかり調べてできるだけ細かく線画します。複雑なものだと筆を動かす時間より調べごとの時間の方が多いです。
また、瓦屋根や点字ブロックのような同じ図形が並んでいるものも細かく線画しました。形が崩れないようにするアタリの役割で描いています。



## 5 グラデーションの色選び

空のグラデーションを作ります。夕方は色幅が多くて選択肢に振り回されがちなので、ある程度初めから色を絞るようにしています。

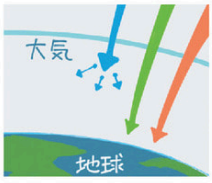
上の方は青みの強いゾーンとして濃く鮮やかな青を使いました。下方向にいくにつれて水色に少しくすんだ緑を混ぜて、明るく見えすぎないようにしています。

地平線付近の暖色と混ざる中央のゾーンです。赤や青がベースのグレーは使わず黄緑系のグレーを混ぜて色幅を維持してみました。

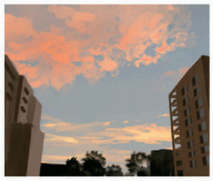
明るい暖色のゾーンです。ただ、あまり明るく鮮やかにしすぎると雲が目立たなくなるので少しだけくすんだ控えめなオレンジを入れています。

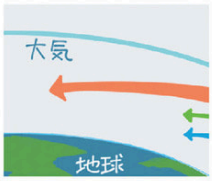
しっかりと色を置きつつ綺麗なグラデーションをしたいときには筆ツールの滑らか水彩を使っています。ぼかし系のツールだと、ぼかすだけで色がのらないものが多いですが、滑らか水彩は着色もぼかしも得意なので非常に便利です。空以外にも、高級な布やきめ細かな肌など滑らかに描きたいときにはおススメです。
ただ、綺麗にぼかし過ぎるので筆っぽいタッチはあまり残りません。多用し過ぎに注意です。

## Tips 空の色の秘密

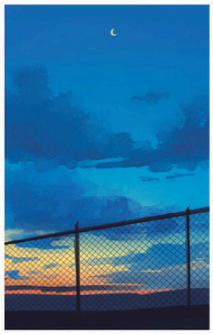


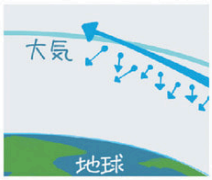

日中の空の模様です。太陽が上の方にある時間帯は、太陽から届く様々な色の波長のうち青などの短い波長が上空で散乱します。多少語弊もありますがざっくりまとめると、「高いところで青い色が分散して、空が青く光っている」というイメージです。日差しが暖色っぽく見えたり、影が青く見える大きな理由の１つです。





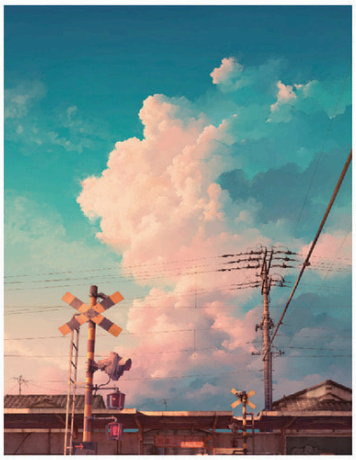

夕方の空の模様です。光の散乱の仕方は昼と夕がたで変わるので色味も変化します。夕方は太陽が傾いて横方向から光が来ます。そうすると大気を通る距離も増えるため、波長が長く遠くまで届く暖色系の色が増えます。赤い色がたくさん届いているので雲も赤くなりやすいです。逆に波長の短い青系の光は大気に入って早々に散乱するのであまり届きません。





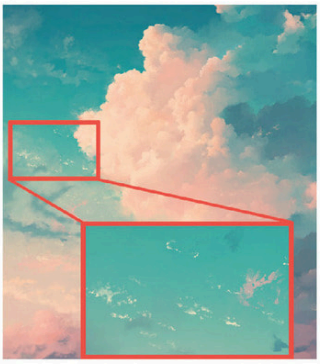

夕暮れ時には確かに青は届きにくいですが例外もあります。水平線よりも下から光が当たっているときに、大気の層をかすめるように光が通過すると空が鮮烈な青になることがあります。
これは、大気に少ししか触れないため、散乱を起こしやすい青系のみが散乱を起こし、他の色味が干渉しづらいのでより純度の高い青になります。
これら以外にも、時間帯や気象条件、観測地点などで空の色は大きく変わります。色同士が混ざり合って紫やピンクに見える事も…。
わざと彩度を高くしたり、カラフルな色で描いたような空の絵は世の中にたくさんありますが、中には意外と現実でも見られる空模様もあるかもしれません。

## 6 色の脚色

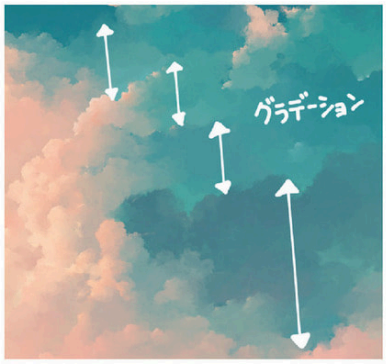


空に雲を描き足します。夕暮れ時は空の色だけでなく雲の色も幅が広がります。雲の形だけじゃなく色味の分布に気を配りながら描きました。
配色は、かなり脚色しました。特に雲の影は背面の空の色と同じくらいに青みを入れて、綺麗に見せつつ左右のバランスをとりました。
オブジェクトは脚色しやすいものとしづらいものがあり、空は派手で非現実的な色を入れても、その色味に周りを合わせると自然に見えやすく、馴染みやすいように感じます。

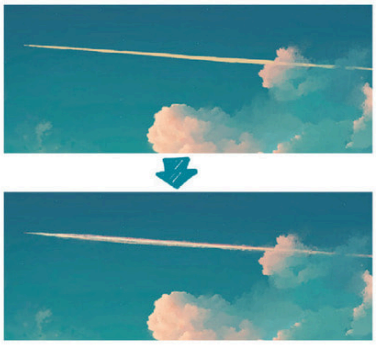
## 7 雲の描き込みとバランス



左図では大きな雲の周りに小さくちぎれた雲を描き足しています。筆ツールのにじみ縁水彩など、テクスチャ感のあるブラシで雲の色と透明色で色を置くようにタッチをすると、千切れた雲っぽくなりました。
遠景では雲が主役で空は引き立て役です。雲にしっかりと目立ってもらうために、右図のように細かくグラデーションを入れました。左側は千切れた雲などで、右側はグラデーションで密度を上げバランスをとっています。空が目立つ絵なので、どちらか一方に偏らないように注意しながら描きました。

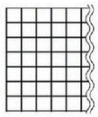



## 8 ひこうき雲と星の加筆

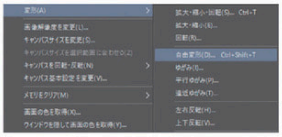


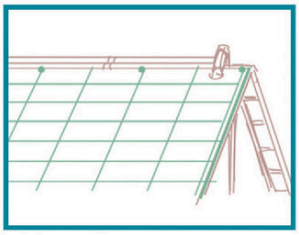
空にオブジェクトを加筆します。上空にひこうき雲を足していきます。
筆で強弱を付けつつ直線を引き、それをアタリにして雲の質感のブラシで上から線を引きました。また、その奥に小さく星を描いています。ほとんど見えないですが、かなり拡大してもきれいに見えて欲しいと思い加筆しました。ただ、やはりあまり見えないのでエアブラシツールのスプレーで時短しました。

## 9 連続図形のアタリのとり方



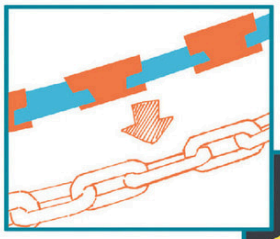
瓦屋根など、連続する図形はまず平面で作ってから自由変形やメッシュ変形などします。



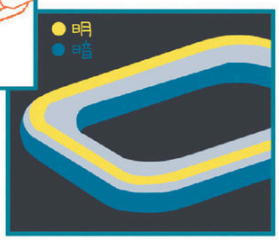


瓦の湾曲した図形をあらかじめ作っても良かったのですが、それだと複製した感が強すぎるかなと思ったので、アタリは長方形だけ描きました。上図の緑の部分です。

## 10 鎖の描き方



金属の着色は特徴的で難しく感じる人も多いですが、これだけ小さければ下の図のように単調な明暗でよいと思います。ただ、金属らしくコントラストは高くしています。




鎖の作画です。１つ１つの向きをばらばらにした方が自然かなと思い、わずかにねじれているようなイメージで描きました。図形としては単純ですが、角度にばらつきを出さなければいけないのでアタリは長方形を意識して描きました。図形を簡略化すると角度だけに集中できるので、トータルで考えると結構時短になると思います。ただ、効率だけを考えたら３つくらい描いて複製するのが良さそうです。

## 11 壁の作画に便利な加筆

壁の汚れです。場所をあまり選ばず配置できるので、塗りに困った時にはとりあえず描いています。筆ツールの水彩毛筆などでトントンとタップするように色を置いています。

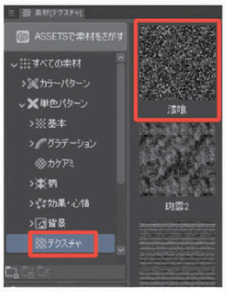
文字などしっかり描かなくても四角ければ張り紙っぽくなります。なんだったら縁だけ残して破れた感じにするだけでも広い面積を埋めてくれます。

落書きは自由なサイズで配置出来るので、大きな面積を埋めたいときに描きます。ただ大きいと目立つので、色や形で調節します。

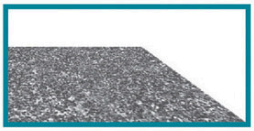
## 12 ザラザラした地面の簡単な描き方

ザラザラとした地面の作画は多くの場合テクスチャなどを張って時短しますが、この絵では試験的にほぼすべてを手描きしました。手描きならではのランダム感や温かさが出るかと思いましたが、描けた時間に対して効果は薄いように感じたので、素直にテクスチャを張るか、一部だけ描いてそれを複製するのが良いと思いました。
手描きで作画する場合は色がなるべくぼやけないブラシを使い、１粒１粒描いていきます。筆ツールの墨の滑らかを使いました。

左図は時短を意識してテクスチャを使いました。アスファルト部分はテクスチャをただ張ってその上から白線などを加筆しています。なので地面は10分もかかっていません。




使用したのは漆喰というテクスチャです。すこし不透明度を下げて、下図のように自由変形等で地面に合わせて張っています。



## Tips 色付きの光の考え方

色付きの光は、明るく鮮やかに描く必要があります。ですが、「明るく」と「鮮やかに」の両立は非常に難しいです。明度が高すぎると彩度が下がって弱弱しく見えてしまうからです。色と光を両立させるために、光の中心部分は明度を高く、光の周りは彩度を高くするように作画しています。

光の中心と光の周りを左の図のように分けて考えると分かりやすいかもしれません。中心部分はかなり薄い色ですが、まわりのぼやけている色はしっかりと彩度が保たれています。この二つを合わせることで明るさと鮮やかさをある程度は両立できます。
ただ、色の種類によってその色が一番鮮やかに見える明度が違うので、赤なら赤、青なら青に適した明度に調節する必要があります。とはいっても、無調整でもある程度きれいには見えるので、それっぽく見せるだけでいいならあまり気にしなくてもいいと思います。下図が無調整のものです。

## 13 人物の線画と着彩

線

色

人物も色味を大事にしたかったので線画は控えめに、細く強弱のない線にしました。いつも通りです。スカートなどの折れ目は別として、布の細かいシワは線ではあまり表現しません。あくまで色で立体感を出したいのでほとんど着色時に丸投げしています。
着色は１枚のレイヤーで殆ど描き切りました。人物の面積自体小さく、そこまで描き込む必要もないので下色を分ける時間を割きました。
着色がある程度終わったら加筆として、髪の毛を追加しました。はっきりと線が描けるツールで描きました。その後人物全体にあたっている光を少し強めて終了です。
人物作画のレイヤー情報は下図の通りです。作画の99%は１番下の色レイヤーで描いています。

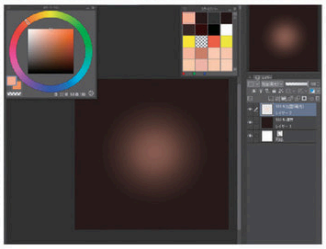
## 14 質感を出す時に気を付けるポイント

光を強く当てる部分と弱く当てる部分を分けて塗ってみました。光が強く当たりすぎると細かい質感や色の変化が消えてしまうので、描き込みを見て欲しい部分には弱い光を当てています。特に左図で赤くなっている部分、髪の毛や細かいシワのある布は質感を表現したいので、弱く光を当てています。
逆に黄色くなっている部分は強く光を当てています。特に見せ場もなく平坦なので夕日の強さを強調するために犠牲になってもらいます。光で質感を飛ばすと、作画コスト削減にもなるので便利です。

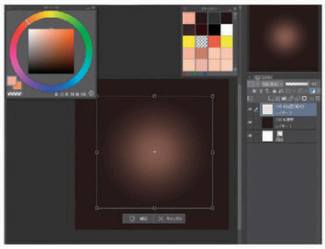
形状や質感が独特なものは、ある程度しっかりと描きます。スカートは、布の折れ目ごとにしっかりと陰影をつけるとそれらしく見えます。ローファーは光沢感が特徴的なので直接的な光は強く反射し、地面などの映り込みも描くとつやつやになります。

## 15 やわらかい光の作り方

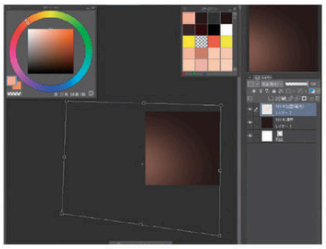
着色が終わった後に、横なぎの光が欲しいと思ったので左から右にやさしくふんわりと光のグラデーションを作りました。光の筋を描き足す案もありましたが、派手で動的な印象が強すぎるので、弱く光らせました。光や色を上から足す加工は、見栄えがガラッと変わるのでついついやりすぎてしまうことも…。加工は最後の工程になることが多くゴールまで焦ってしまうかも知れませんが、判断を間違えないようにじっくり時間をかけています。



やさしくふんわりした光を入れる時は、加算(発光)などの明るくなる合成モードを使うことが多いです。エアブラシ等で丸くぼんやりと描きます。

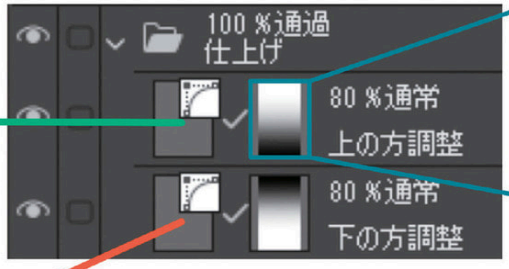


描き足した光を変形させます。自由変形を使うと形を動かしやすいのでオススメです。



サイズを大きくしつつ任意の範囲に動かします。キャンバスのサイズが大きいと少し重いかもしれませんが、やさしい光を自由な配置に動かすことが出来ます。

## 16 仕上げの加工をグラデーションさせる



白に近い部分により強く加工がのります。

縦長かつ画面上はほとんど空しか描かれていないので、画面の上の方と下の方で異なる加工をして、加工のグラデーションを作ります。
緑っぽくなる加工と赤っぽくなる加工を１つずつ作り、それぞれレイヤーマスクを使って効果ののる範囲を絞ります。こうすることで、特定の範囲のみに加工をすることが出来ます。また、グラデーションを作ることで幻想的な雰囲気がプラスされます。

# PRACTICE 3

実践編 3

## 「夕暮れの駅」


3-1 絵が映えるライティングを考えよう …… 64

3-2 反射する光を捉えよう …… 68

3-3 効果的な影の落とし方 …… 72

3-4 メイキング …… 76


制作：2019年9月

人口密度が時間帯によって大きく変化する場所ってたくさんありますが、そういう場所の人が全然いないタイミングがすごく好きです。人の気配がない駅やバス停などで一人で過ごすことに妙な憧れがあって絵にしました。

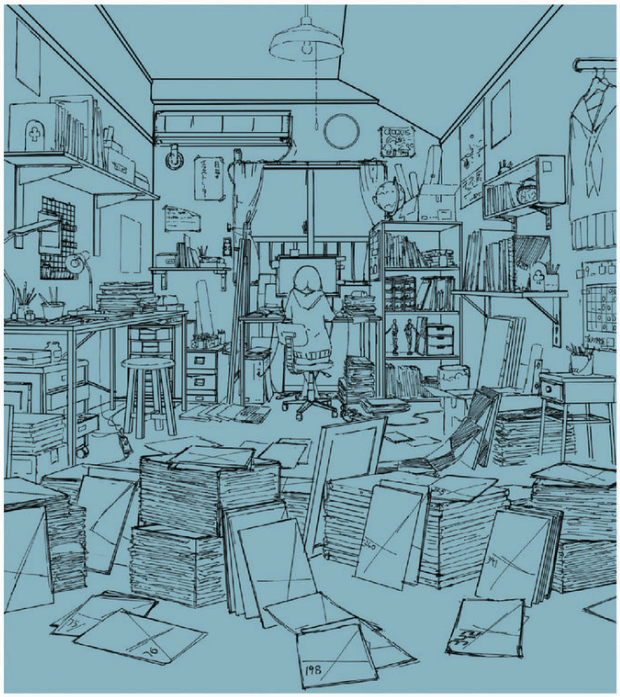
1
のりば
祈町 白波線
inori-chō Shiranami Line
箱間 浅戸港方面
for Hakoma, Asadokō

03-1 光の当て方ひとつで、絵の魅力が大幅アップ!

# 絵を良くみせる、ライティングを考えよう。

## 1 どんな光が必要か考える。

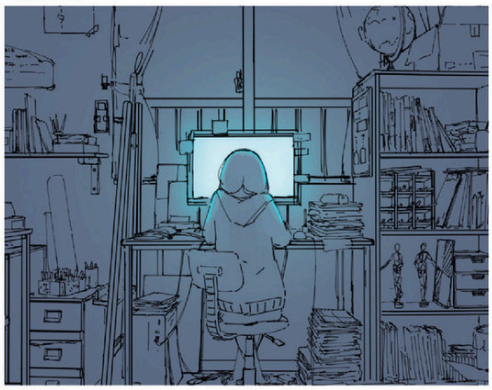
右の図はラフスケッチです。物が散乱してごちゃごちゃした部屋と、そこで絵を描く人が描いてあります。一見、しっかり描き込まれた作品に見えますが、ごちゃつかせすぎて人物が目立っていない印象があります。人物を小さく描いたり描き込みが多い人にとってはあるあるだと思います。
人物を目立たせる方法はたくさんありますが、ライティングもその一つで大きな力を持っています。絵におけるライティングとは、ざっくりいうと光をどう当てるか考える事です。ラフを制作するときは色や配置に気をとられやすいですが、どんな光がどこからあたっていると、絵のコンセプトと合っているかを考えながら制作するようにしています。
画面内に直接光源を設置して鮮烈な印象にするのか。画面外に光源を設置して作品に広がりを持たせるのか。画面内の光源をオブジェクトで隠してミステリアスにするのか。必要に応じて使い分けたいです。
コンセプトを優先し過ぎて窓の面積が少なすぎる気もしますが…閉塞感を少し出したかったので。少し脱線しますが一般的な住宅だと床面積の1/7、学校だと1/5の面積の窓が必要なのだそうです。これは足りてないですね(笑)



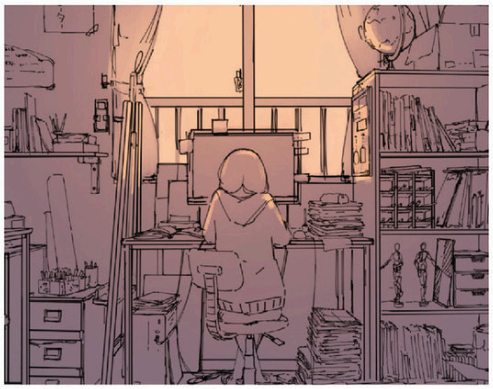
## 2 どこに光源があるか考える。

作品を作る際に、今から描く絵にはどんな光源が考えられるかをあらかじめ理解しておくと配置しやすい気がします。例えば一般的な室内の絵だと、大量のスカイライトを当てる事は難しいですが、照明器具など人工の光はある程度自由に配置できます。この作品だと、天井の照明やテーブルの上の照明器具、PCモニターの発光などがあります。また、窓や後方の扉からの光も考えられます。光源は画面外に配置されることもあるので右の図のように一歩引いていろんな角度から意識できると選択肢が広がります。

## 3 主役の周辺の光



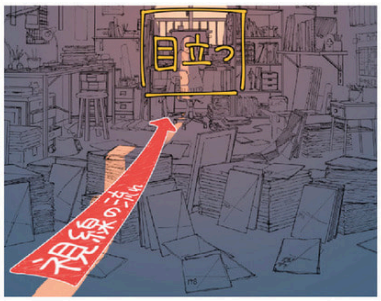
人物の近く、特に奥側に光源を設置すると勝手に人物が目立ってくれて楽です。例えば左の図のようにモニターを光らせるだけで人物が浮きあがって見えます。しかもモニターは画面の色で光るので、比較的色の選択肢も多いです。好きな色で光らせることが出来ると考えるととても便利な気がします。人工の光はあまり強くない代わりに配置や色の自由度が高くて好みです。



もっと自然で明るい雰囲気にしたい場合は窓からの光に頼ると解決できます。時間を夕暮れ時に設定すると柔らかい光が優しく人物を目立たせるのでちょっと温かさのある絵になります。また、屋外の光は時間帯と大きく関係するので、ストーリー性も出しやすいです。
仮に、窓から青い光を描くとお昼らしくなり休日っぽく見えますし、黄色く明るい光を描くと、明け方の印象が強まり、朝まで夢中で作業をしていたようにも見えます。

## 4 主役に向かう光

光源を考える時は画面外まで広く意識するようにしています。この絵は左右の壁に物を配置したかったので窓は正面にしかありませんが、手前の壁には出入り用のドアがあります。仮にドアを開けた先の廊下に窓があり、そこから強い西日が当たっているとした場合、ドアが少し開いていると細長い光が伸びることが予想されます。伸びる光はその先に視線を誘導出来るほか、奥行きや画面外の広がりまで伝えることが出来るので、選択肢の1つとして意識していたいです。

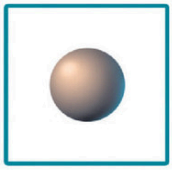


## 5 使いやすいライティングのパターン5選

### プレーンライト

斜め上手前からの光源です。デッサンなどでよく見られる光源配置です。これはとにかく癖がなく、光や影の主張が強くならないことが多いので、キャラクターのデザインやシチュエーションなどをシンプルに見て欲しい時によく使っています。光と影の面積比もバランスがよくて、背景付きの1枚絵で使用しても安定感があります。

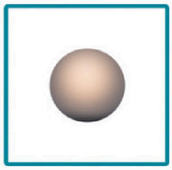
ただ、演出がシンプルな分、実力が出やすいので細部をサボりにくいです。サボるなって話ですが…。尖った作風や構図、力強い演出が好きな人はあまり使ってない印象です。



### フロントライト

ほぼ真正面から光を当てた状態です。ぱっと見プレーンライトと見分けがつきにくいですが、フロントライトの方が明暗の分布が左右対称になりやすいです。手前に光が、縁に影が落ちやすく、正面を捉えるような構図と相性が良いです。人物の正面画と合わせると目力や存在感を上げて、何か訴えかけるような雰囲気に仕上がります。メッセージ性重視のポスターとかでよく見られますね。

正面から光が当たるシチュエーションも、フロントライトが活きる構図も局所的で使える場面は多くはないと思いますが、人物が大きく描かれていてシンメトリー気味の構図の時はちょっと思い出しても良いかもしれません。



### エッジライト

奥から光が来ているため、被写体の縁だけ明るくなっている状態です。エッジを明るく鮮やかにするだけで完成度が高く見えますし、影の面積が多いので作画コストが下がってかなり便利です。現実的に考えるとエッジライトには強い光源が必要ですが、多少嘘をついて多用することもあります。キャラクターイラストなどで、光源とは関係なく目立たせたい部分に鋭い光が入っていることがありますが、有効な使い方だと思います。

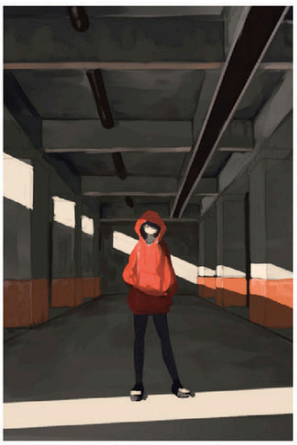
右図のように、弱い光を誇張してエッジを光らせてあげると幻想的にシルエットを強調出来てお得です。ただ多用し過ぎるとくどくてうるさい絵になるので意外と繊細な調整が必要です。

### アンダーライト

下方向から上向きにあたる光です。下から上という向きの光自体が現実ではあまり見られません。非日常的な方向性の光は幻想的な雰囲気に拍車をかけてくれるので、ファンタジーとの相性はとても良いです。光の色味や当て方次第では不気味で怖い印象にも。
どれだけ強い光も日光の下では霞んでしまうので、夜や屋内などの暗いシチュエーションで使われることがほとんどです。
さらに、光源を下に配置しなければいけないので考える事が多いです。大地か鉱物か植物か、何かしら足元が光るギミックが必要です。現実世界にも発光する生き物は存在しますが、たいていの場合明るさが弱く、また光自体の強さも「距離の２乗に反比例する」という非常に早い減衰をします。ここもファンタジーらしく誇張して強い光として使いたいです。

### スポットライト

ピンポイントで光を落とすような当て方です。考え方や配置次第で、好きなところに好きな量の光を落とせるため自由度は無限大です。人物単体の作品だと、目元に小さく光を落とすような使い方をよく見ます。スタイリッシュでカッコいい印象になりやすいため、アオリや俯瞰で角度のついた配置やキリっとした顔立ちの作品と相性がよさそうです。
背景付きで考える場合は少し考えることが増えます。細い光が落ちていても不自然じゃない背景を描かなければいけません。仮に、壁の隙間から光が射している絵を描くとしたら、不自然じゃない景色を描くか、壁が映らない構図にする必要があります。



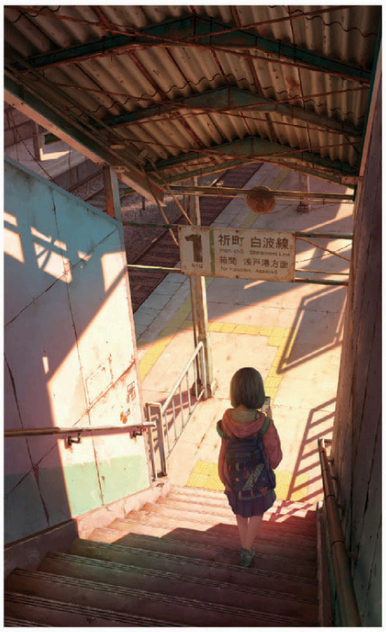
## 6 光は大切な役割のひとつ。

ライティングはたくさんの選択肢があり、最良のものを選び抜くのは大変なことだと思います。あくまでイメージの話ですが、描きたい人物や舞台を頭の中でミニチュアにして、いろんな角度から光を当ててみるようにしています。こうすることでたくさんのシミュレーションができ、選択肢を１つ１つ見ることが出来ます。地道で手間のかかる方法ですが、より確実な気がします。
１人で１つの作品を作るときは、監督もカメラマンも照明も、シナリオや小道具だって一人でこなさなければいけません。１度頭の中で分担を確認すると上手く客観視できるかもしれません。

03-2 光の反射を理解して豊かな明暗と色彩に！

# 反射する光をとらえよう。

## 1 反射する光の表現

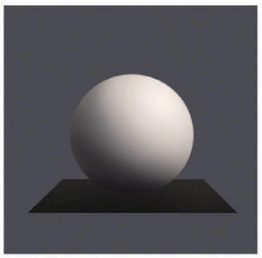


景色の中には様々な光がありますが、その一つに反射光というものがあります。平たく言うと光が壁や床などの面にぶつかりはね返ったものです。影面に光が入るため、単調な影をより立体的に表現できます。また、色彩にも影響を与えます。影の中において、側面や上向きの面は寒色を帯びやすく天井などの下向きの面は暖色を帯びやすいです。さらに、彩度の高い面に反射した光は面の色を反射先に映し出します。このおかげで画面内の彩りを豊かにすることも可能です。反射光はあまり遠くまで届きませんが、絵の中のオブジェクトに大きな影響を与えるので押さえておいて損はないと思います。

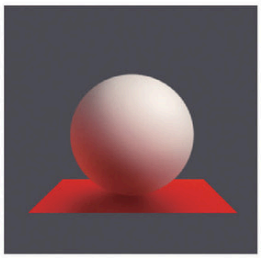
## 2 反射と明度と彩度

反射光は、反射する面の明度や彩度によって大きく変化します。ここを押さえると、「とりあえず反射光を入れてみたけど不自然だな…」「どのオブジェクトにどれくらい反射光を入れればいいかわからない」などの問題が解決に向かうと思います。光の向きや種類も大事ですが、とりあえずどんな面に光が反射しているのかを意識してみると良いかもしれません。

白っぽい面に光が反射しています。明るい面は光をしっかりと跳ね返してくれるので球体の影面が明るくなっています。非常にオーソドックスな反射です。球体と床面の接地部分は非常に狭いので流石に暗いですが、それ以外の影面は全体的に明るめです。

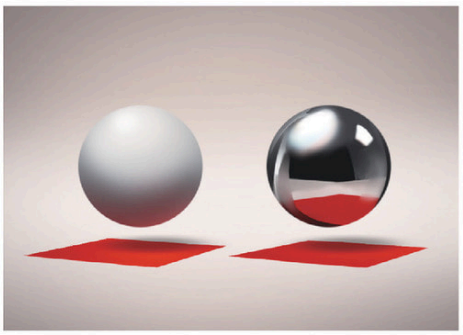


黒っぽい面に光が反射しています。材質にもよりますが黒い色は光を吸収してしまうのであまり反射をしません。なので球体の左下はかなり暗くなっています。明度の低い色は基本的には反射が弱まるので、反射光を活かした絵を描くときにはあらかじめ控えても良いかもしれません。



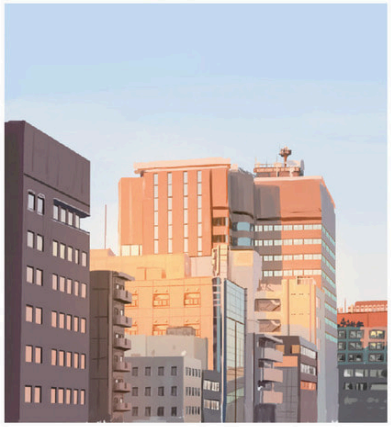
最後に赤っぽい面です。反射光として影面が明るくなっていますが、それ以上に球体の影が赤くなっているのが見て取れると思います。
高い彩度の色は反射光に大きな影響を与えるのでこの場合は反射した色が赤を含んでいるような状態です。もちろんこの現象は赤以外でも起きます。

## 3 反射しやすいオブジェクト。



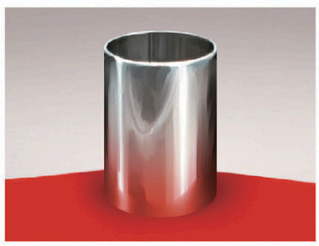
反射光とは別に、鏡面反射というものがあります。表面がすべすべで光沢感のあるオブジェクトは、色味を綺麗に映し出します。さらに光沢感が増すと、色だけでなく形までも鏡のように映し出します。
左の図では金属とそうでない球体が１つずつ並んでいます。金属でない球体は拡散された反射光の影響で下の方が赤らんでいますが金属の球体は赤い紙だけでなく床面さえも映し出しています。光沢を描くのは難しく手間がかかりますが、反射しやすいという特徴をしっかりと押さえると少ない手数でそれっぽくみせられるので、上手く特徴を押さえて作画コストも抑えたいです。

新品のローファーのような、光沢感のある革は周りの色をしっかりと映し出します。この場合床に敷いてある赤い紙の色に大きく影響を受けて、手前の靴の側面が赤くなっています。



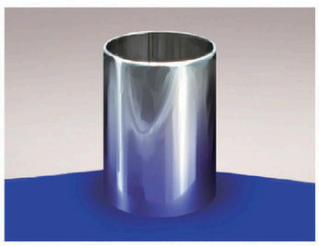
建物の窓ガラスも、見る角度によっては鏡のような役割を果たします。建物の影面にある窓ガラスは遠くの空の色を反射しているため影の中にしては明るく見えています。

## Tips 金属に色を足す簡単な方法



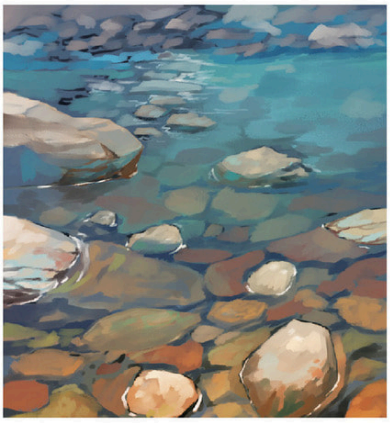
あくまで簡易的にですが、金属に色を乗せる時は合成モード「オーバーレイ」が便利です。
たとえば左の図では、赤い床に金属の筒がのっかっています。床の色を描画色として選択して金属の筒の下の方に描画します。ブラシはエアブラシなど柔かいものを使っています。こうすることで床面の色の映り込みを簡易的に表現できます。作画コスト削減ですね。
レイヤーは以下の通りです。

もちろん床面が青い場合は青を選択して同じように作画すると映り込みが描けます。
注意点としては、エアブラシでぼんやり作画するので光沢感がやや薄れます。また、色付きの金属の場合は、床と金属の色の組み合わせ次第ではあまり綺麗になりません。

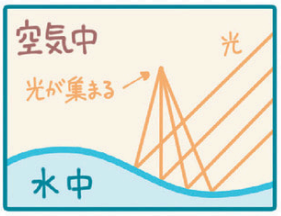


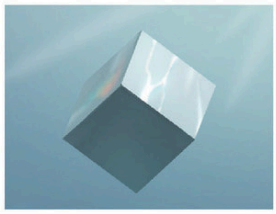
## 4 水が起こす反射

水も時おり鏡のようにきれいに反射を見せる事がありますが、その性質はかなり複雑です。
水面は、光の入射角によって反射しやすさが変化します。直上付近から照らされると光の殆どが水中に入りますが、平行気味に照らされると多くを反射します。右のスケッチでは、手前の岩場は上から見ているため透き通っていますが、奥の水面は空の色を反射しています。

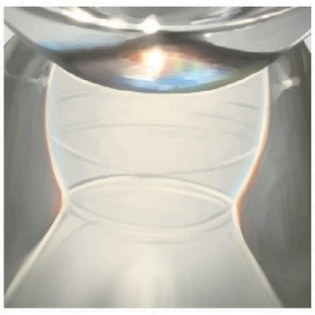


## 5 光の集束



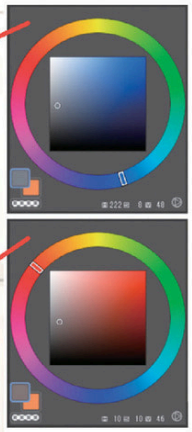



揺れる水面や湾曲したガラス製品に光が当たると複雑に屈折します。そのせいで、水中や水上に不思議な模様を映し出します。左の、水が入ったコップのスケッチでは、影部分に不思議な模様が浮かび上がっていて、屈折した光が集束しているところはとても明るくなっています。この様な現象は海や川などでも見られる現象で、コースティクスと呼ばれています。



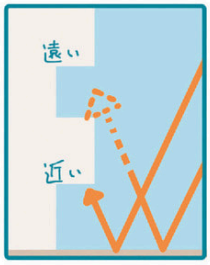
光が屈折するときに、色によって光が分かれる分散という現象が起きます。光は、色によって屈折する角度がほんの少しだけ違うので色ごとに分けられた光が確認できます。綺麗なので水辺では積極的に使いたいですね。

## 6 反射光の寿命



集合住宅の階段部分ですが、上の踊り場と下の踊り場では、天井面の色に差があります。基本的に晴れた屋外の下向きの面の影は暖色になるはずですが、上の方はやや青みがかっています。それに対し下側は暖色を帯びています。同じ作り、同じ質感、同じシチュエーションの2つがどうしてここまで違う色になっているのでしょうか。

答えは1つではありませんが、考えられる大きな要因として反射光の寿命が挙げられます。
反射光は基本的にあまり長い距離を進むことが出来ない、か弱い光です。なので、地面からの暖色の照り返しが2階までは届かずこのような色になっています。



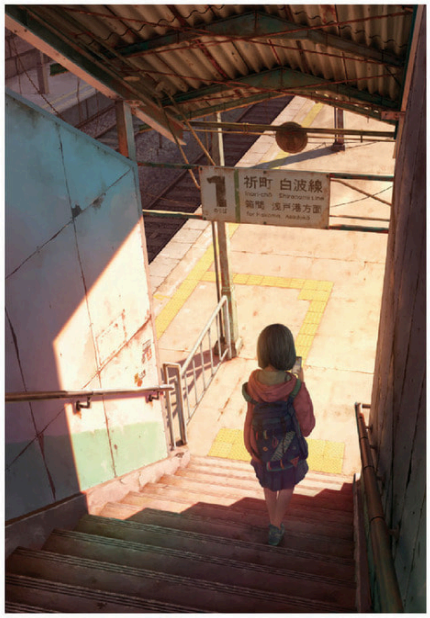

## 7 強い反射

基本的にか弱い反射光ですが、大量に集まると話は別です。晴れ渡った銀世界などでは光が大量に反射するため全体のコントラストが下がることがあります。雪に限らず、光が強く床面が明るい色の時はコントラストを少し下げてみても良いかもしれません。

03-3 ただ影を落とすだけじゃなく、意味のある落ち影に。

# 効果的に影を落とそう。

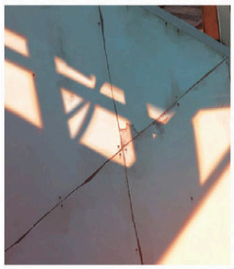
## 1 落ち影の有無で変わる印象



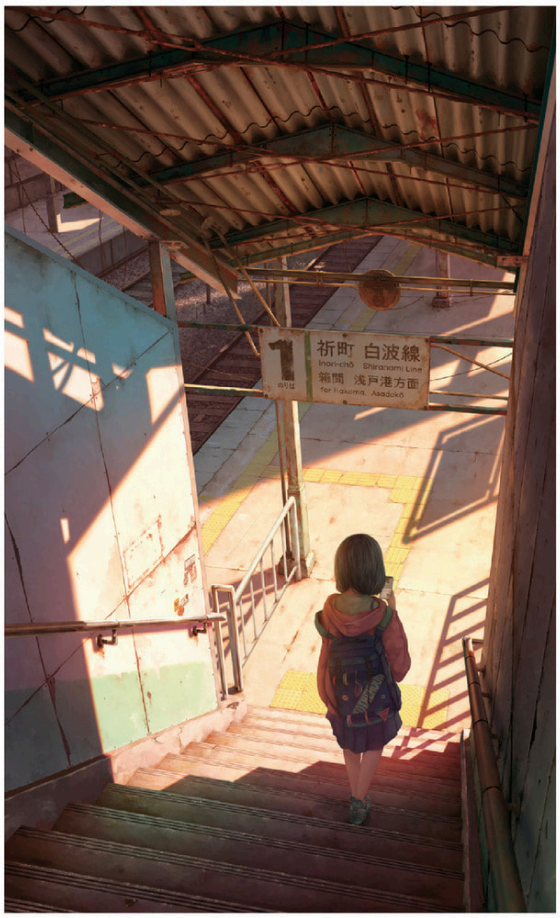

左図は夕暮れの駅の絵に関する光の配置をかなり簡潔にしたものです。人物が目立つ、コントラストが高い、など絵の魅力を上げる要素はあるように思えるので、見応えが無いわけではないですが、どうしても影と光の境界線「明暗境界線」が単調に思えます。階段部分の形状が複雑なおかげでそれ程平坦には見えませんが、駅のホームには支柱の落ち影くらいしか存在せず、のっぺりとしてしまっています。ホーム部分、非常に寂しいです。
下図では明暗境界線を複雑にしました。ぱっと見では分かりにくいかもしれませんが、ホームの寂しさはかなり緩和されたんじゃないかなと思います。

駅名が書かれた看板があると仮定して、その落ち影を描いています。影だけ描けばいいのでコストも低い。

遠くの線路ものっぺりしていたので、一筋の光を足しました。角度だけ揃えればそれっぽく見えます。



左の側面が平らで単調なので、明暗を複雑にしました。描き込み過ぎると側面全体のグラデーションの邪魔になるのでやや控えめに。

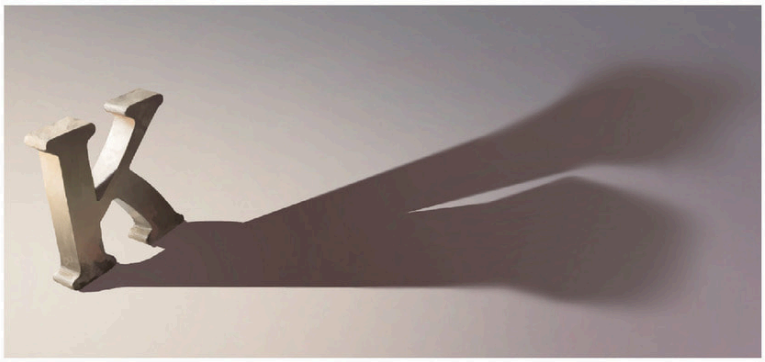


## 2 影は光を強調する

固有色に影を足すことで立体感を出す描き方は、日本のデジタルアートでは特に多い印象です。影をある程度正しくとれると(上図)、光がいきいきと映えやすいです(右図)。例外もありますが、影とのバランスに気を付けると安定して綺麗な光を描けると思います。

## 3 影の形とぼやけ方

影の形は光の当たり方や環境によって複雑に変化します。左では室内など複数の照明がある場合は複数の影が重なりつつシルエットがぼんやりとしますが、右のように1か所からの光だと形がはっきりしやすいです。



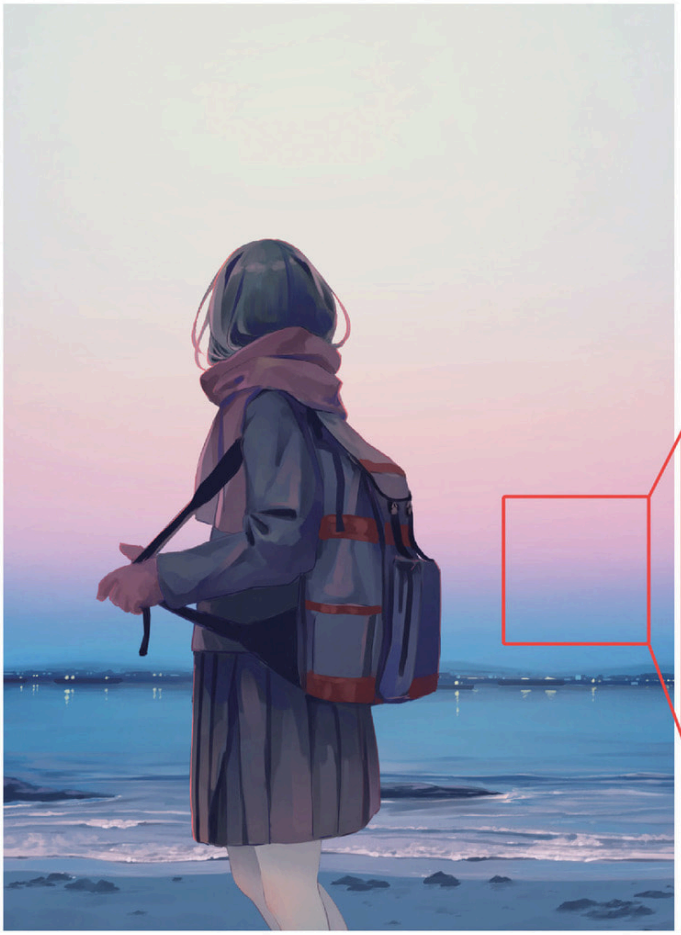
被写体の近くから1か所の光源によって照らしたとしても、影は伸びるにつれてぼやけていきます。長く伸びる影はぼかし具合を細かく変化させることでリアルに表現できます。

## 4 はっきりとした投影の効果

落ち着いた印象に仕上げるなら、強いコントラストや派手な明暗を取り除くのも１つの手段です。はっきりとした陰影、投影を作画しないことで、強い光が当たった時のような鮮烈な絵にはなりにくいですが、画面全体がソフトな光に包まれ、優しい雰囲気にしつつ、薄曇りの日のように、オブジェクト本来の色や形が分かりやすくなります。

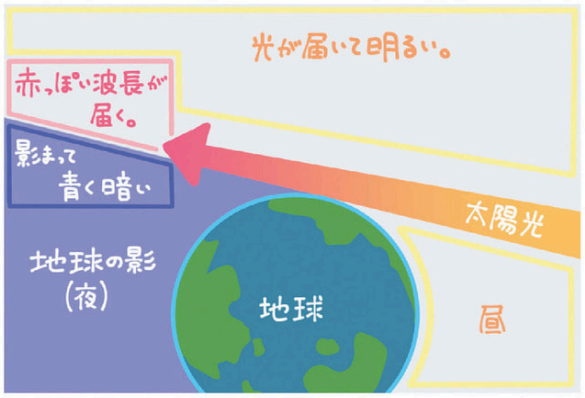
光や影を強調すると、固有色が曖昧になるぶん鮮烈でドラマチックな印象になります。また、光の当て方や面積、当てる場所などで絵をシンプルにも複雑にもできます。このスケッチで例えるなら、カーテンで窓の大半を覆うと、一筋だけ光が落ちるシンプルな絵になりますし、窓の格子を増やしたりブラインドをかけると、落ちる光を複雑にもできます。

# 5 ちょっと変わった落ち影




落ち影が関係する一風変わった現象として、ビーナスベルトがあります。明け方や夕暮れなどに太陽の反対側を見ると、明るいピンクの層と濃く青い層が帯状に広がっていることがあります。こういった時間帯の絵では、日光を画面内に描き込んだインパクトのある作品が多いですが、日の光の反対側もとても不思議な色味になっている事があります。

ピンクと青の作るグラデーションも美しく、横方向に長く伸びているため画面全体を広く覆ってくれます。

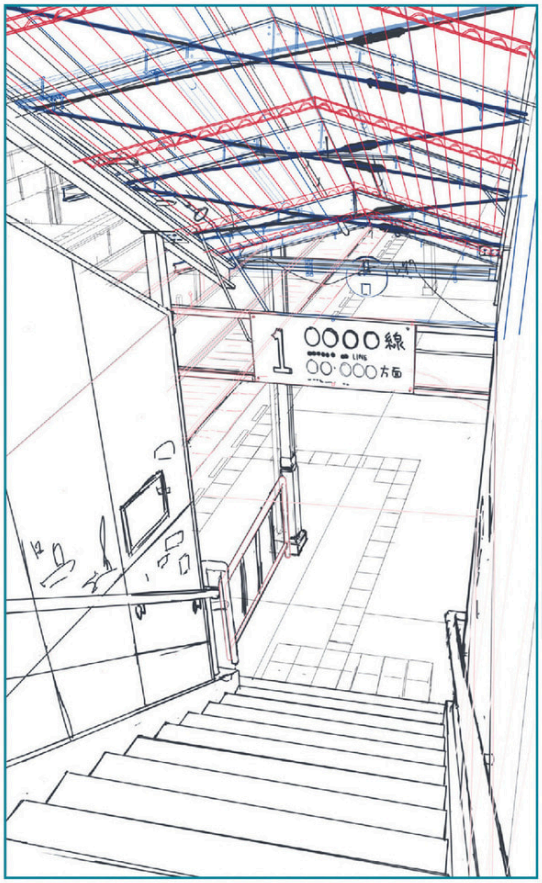



この現象は、太陽光が下から照らしている状態で起きます。青は地球自体の影であり、夜の色です。ピンクは、遠くまで届く赤い波長と夜の色が混ざった色です。あまり長い時間見られず、空気も乾燥して雲が無い時に見られやすいちょっとレアな現象です。
地球の影というとスケールが大きく色味も綺麗なので幻想的な空を描きたい時に思い出せると良いかもしれません。

メイキング パート③

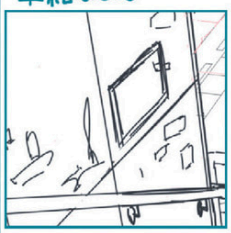
# 03-4 『夕暮れの駅』メイキング

## 1 全体の大まかなアタリ

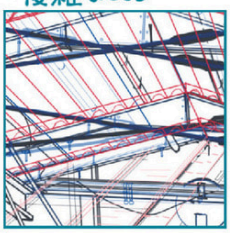



背景部分のみですが、作品全体の大まかなアタリです。側面の壁や駅のホーム部分などは、一度パースを決めてしまえば形自体が単調なのでここまでの作画コストは意外と低いです。ただ、天井部分などの構造自体が難解なオブジェクトはパーツや重なり順ごとに色分けをするなどして細かく描いています。難しい作りのオブジェクトは着色段階までに構造をしっかり決めておかないとかえって時間をとられるので、この天井のアタリに時間をかけるのはいわゆる作業の先行投資です。アタリ段階ではのちの作業を考えつつ、何を描きこみ、何は描き込まなくていいのかを意識すると効率が良い気がします。

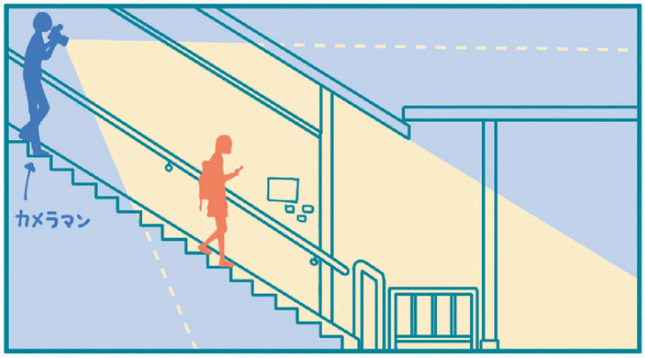
・単純なところ



・複雑なところ

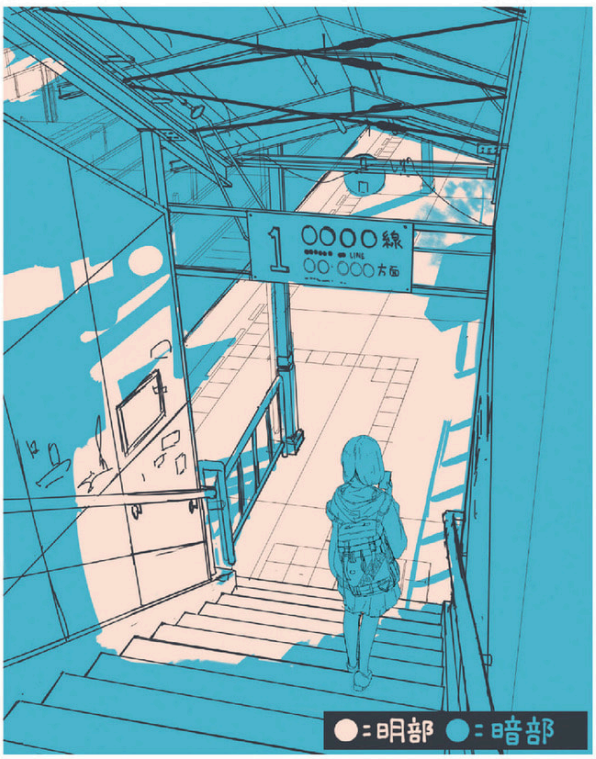


塗りの際にアドリブで描けそうな壁のステッカーや、全体の色味と合わせて判断したい看板の文字などはメモ程度に作画しデザインの殆どを後回しにしています。配置や固有色が決まっていないものはとても便利です。全体に色を置いた後、左側が寂しいと思えば目立つ色のステッカーなど左に貼れば済むからです。



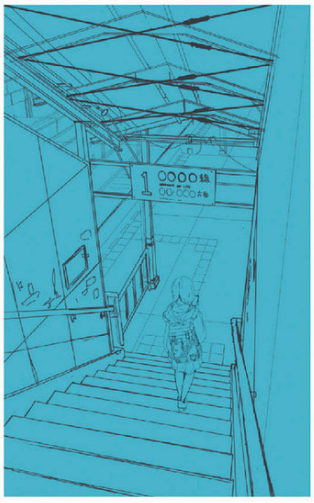

今回の絵は上から見下ろすような角度のついたシチュエーションです。こういった絵は画面のどのあたりにどれくらいのサイズでオブジェクトを描けばいいか迷う事も多いですが、真横から見た図などを用意すると、配置のイメージがしやすいかもしれません。
左図では、画面の上から 3 分の 1 弱ほどの範囲に天井部分が写り込んでいる事が分かります。複雑な景色は複数の視点を持つことで距離を測りやすくなります。

## 2 明暗の計画



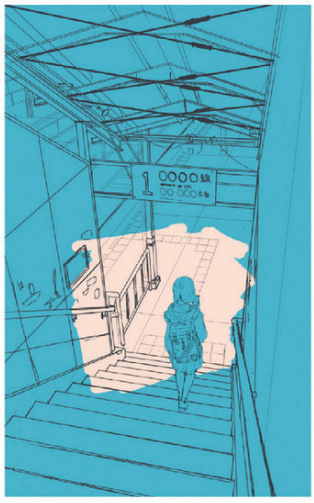

今回の絵のように、明るい部分と暗い部分が比較的はっきりと分かれていて、尚且つコントラストも高い絵の場合、明部と暗部を１色ずつ、計２色のみを使って配置を考える事があります。
光が強く当たっている場所は、固有色ではなく光の色が優先される場合があります。夕暮れ時に遠くのビルが陽光に照らされてオレンジに見える事があると思います。ビル自体はグレーだったとしても光の色が強調されオレンジ色に見えます。また、濃い影の中も同様に、固有色ではなく影の色が優先される場合があります。このように、強い光や濃い影ばかり存在する作品においては光と影の色が重要になってきます。
この光の色と影の色の２色を重要視するイメージで、２色のみで明暗を考えています。もちろん、カラーラフが必要なくなるわけではありませんが、この工程を挟むことで完成形を意識しやすくなると思います。
明暗の意識を強めたい場合は、明るい部分や濃い部分などの色を追加し計４色にしたり、それ以上の細分化を図っても良いと思います。

## Tips 明暗の配置に困った時は？



いざ２色を使って明暗の配置を考えようと思っても、どこに影を置いてどこに光を置けば効果的かわからず迷ってしまうこともあると思います。そういう時は、主役に光が当たるか影がかかるかを考えています。今回の場合は主役となるキャラクターに影を落とす予定だったのでとりあえず画面を影で覆います。その後、主役を目立たせるためキャラクターの置く部分にとりあえず明るい色を置いてみて、そこから形を決めていくようにしています。

とりあえず人物の奥を明るくしてみる。



# 3 人物のラフと線画

## ラフスケッチ

右側に大きく表示しているのが人物の線画です(見えやすさを重視し線を太く表示しています)。リュックなど目立つ部分は重点的にラフを作っていますが、今回は濃い影の中に入る前提があるので、色や装飾デザインよりもシルエットを重視しました。

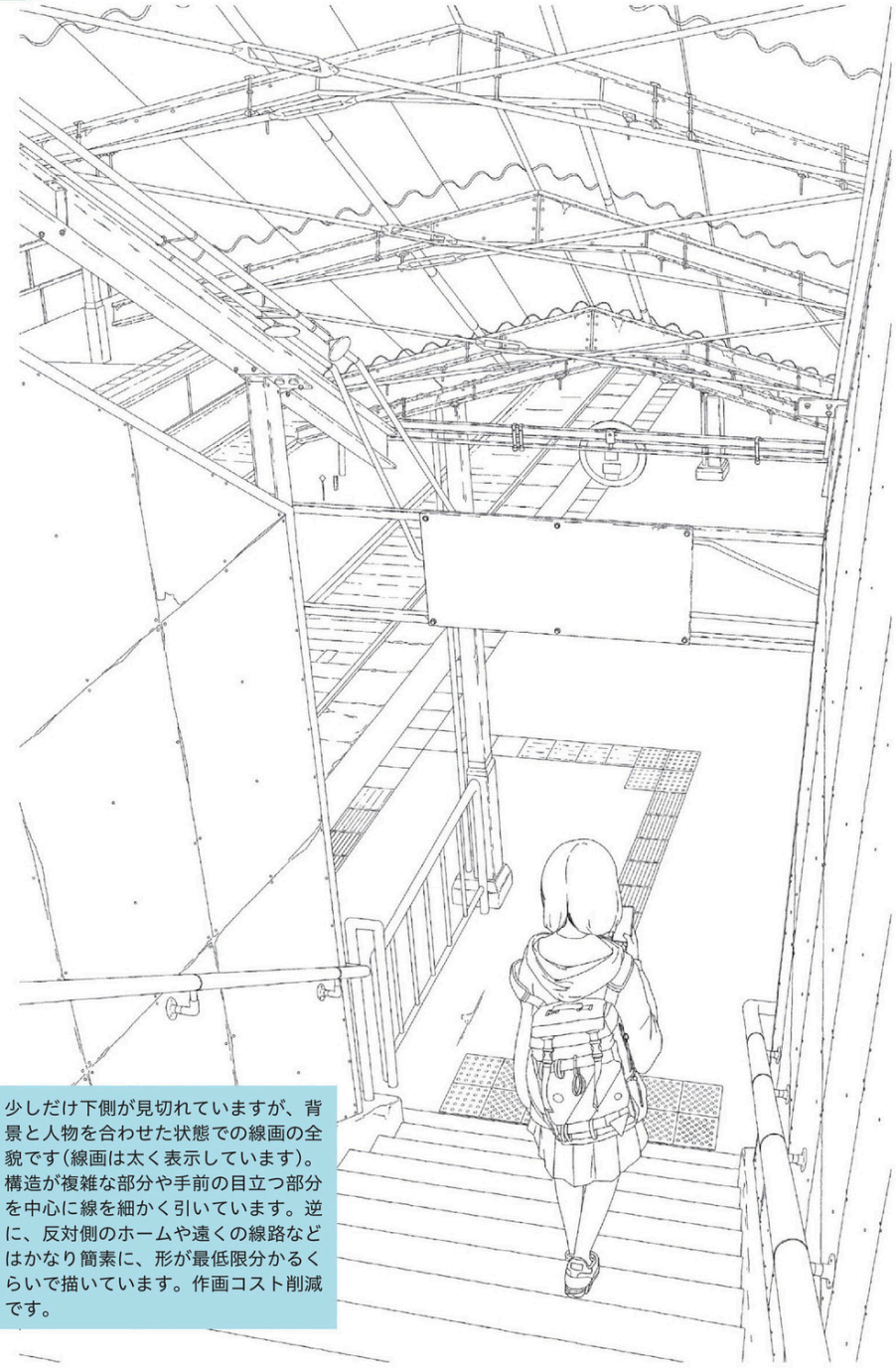
## 線画

## アイテム

## 別アングルとか

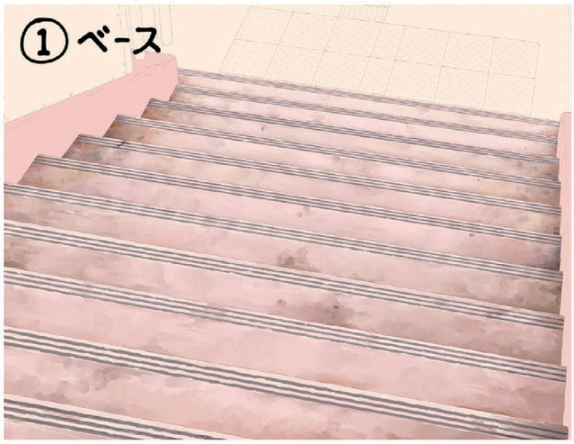
階段を下る動作や上から見下ろすアングルなど厄介な要素が多いので、服装や動きの確認は複数の角度から行いました。特に動きは、重視しているシルエットとの関わりが大きいので慎重に作画します。
難しい動きでつまずいたら別角度でスケッチしてみるようにしています。真横から見た図を描く事で、上から見ると頭から首筋にかけてが広く見えることなどの情報がより理解しやすくなるのでおすすめです。

## 4 全体の線画

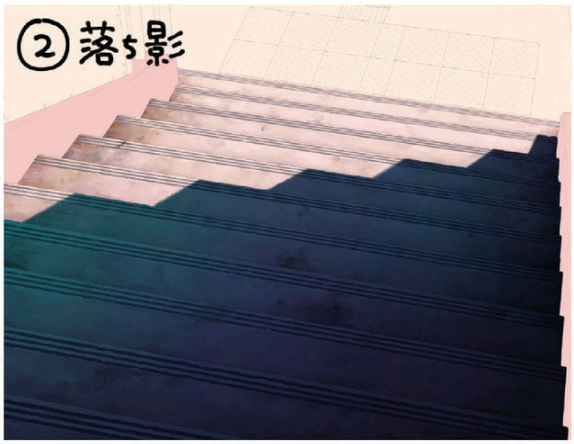


少しだけ下側が見切れていますが、背景と人物を合わせた状態での線画の全貌です(線画は太く表示しています)。構造が複雑な部分や手前の目立つ部分を中心に線を細かく引いています。逆に、反対側のホームや遠くの線路などはかなり簡素に、形が最低限分かるくらいで描いています。作画コスト削減です。

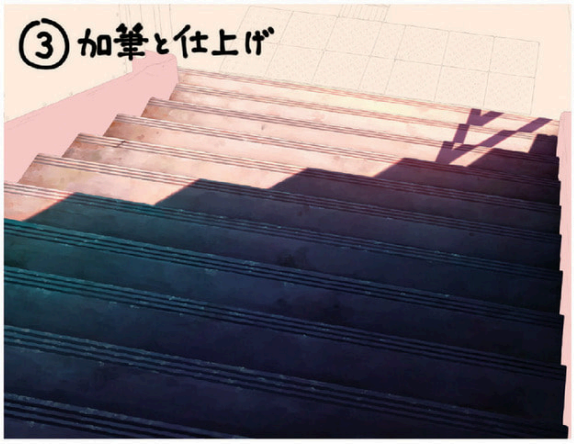
## 5 質感と明暗を分けた作画



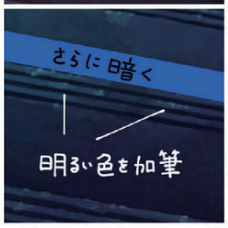
階段部分です。暗部はあとから足す予定なのでとりあえず質感のみ描き足します。汚れっぽい描写は、描画色で作画して透明色で削る、馴染ませる、を繰り返しています。ザラザラしたブラシがおすすめです。




影を足していきます。明暗の計画を事前に立てていたので、それに沿って影を配置します。「乗算」レイヤーで濃い寒色を置いていきます。影の中はコントラストが下がり質感も見えづらくなるので、あらかじめ影の場所が分かっている場合は暗部の塗りをあえて抑えるのも良いと思います。リアルな雰囲気になりつつ時短もできます。ただ、今回はかなり手前にある大きな影なので、見栄えをよくするためにここから少し描き込みます。



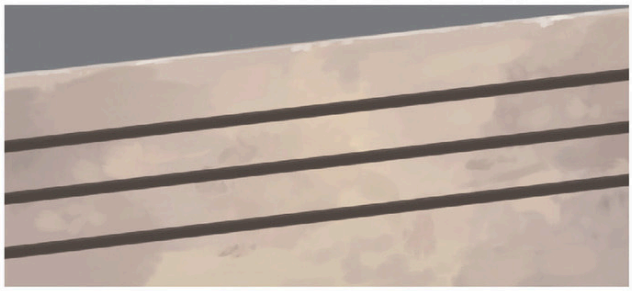
柵の影を忘れていたので加筆しつつ、明部と暗部の境界線を目立たせるため、境目に赤味を入れていきます。左図の赤で表示されている部分です。



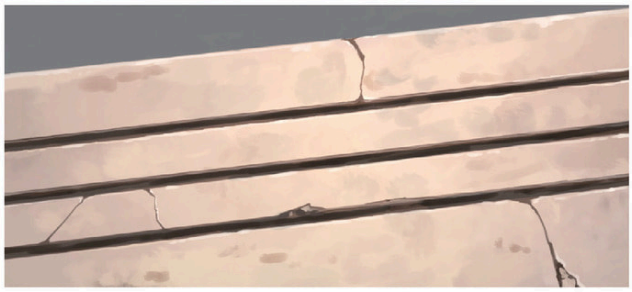

影の中とはいえ平坦になり過ぎていたので、段差の境を暗くしました。また、影の中でも固いものの角は明るくなりやすいので明るい色を足します。

## 6 細かい凹凸の描き方

滑り止めや装飾など様々な理由で、凹凸の加工が入っているものがしばしばあります。この凹凸は目立つうえに奥側にあるので、序盤に描いてしまいたくなる事もあると思います。ただ、いきなり描いてしまうと質感や光沢などその他の描画時にかえって邪魔になることもあります。窪んで暗くなっている場所は後回しにして、はじめは表面の質感などを描き込んであげると効率が良くなるでしょう。



表面の質感が描けたら窪みを描いていきます。左の図では暗いトーンの色で3本の線を引いただけですが、窪んでいるように見えると思います。狭い隙間は光が入り込みにくく暗く単色に見えやすくなるので、線を引いただけで凹みに見えやすいです。話は少し逸れますが、さらに狭い物と物の隙間になると光が殆ど入ることが出来ずとても暗い影が出来ます。オクルージョンシャドウと呼ばれています。

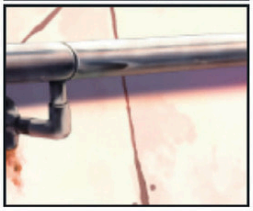


暗い色で線を引いただけでも窪みっぽく見えますが、距離の近い場所だったり見せ場だったりと、もう少し描き込みが必要な時は、工夫が必要です。高級感を出したいなら、窪みの凹凸ごとにあるエッジにハイライトを入れたり、光沢を描き込むと良いと思います。屋外や古い場所であれば窪みの線をひび割れでつないであげたり、大きく欠けた部分を追加してあげると情報量がグッと上がるのでおすすめです。

## Tips 情報量が少ないと感じたら

「背景作画において、しっかりと形をとって色も立体感も気を付けて描いたはずなのに何か物足りない…」。そんな時は、強引にでも理由を付けて目立つ色を足すことが多いです。右は練習で描いたブロックですが、物足りないので上向きの面に赤色を足しています。鉢植えか何か乗せていたイメージです。錆が移って赤に。砂埃でオレンジに。カビが生えて黒や濃い紫に。何か理由を付けて色を足すと解消するかもしれません。

## 7 壁部分の作画

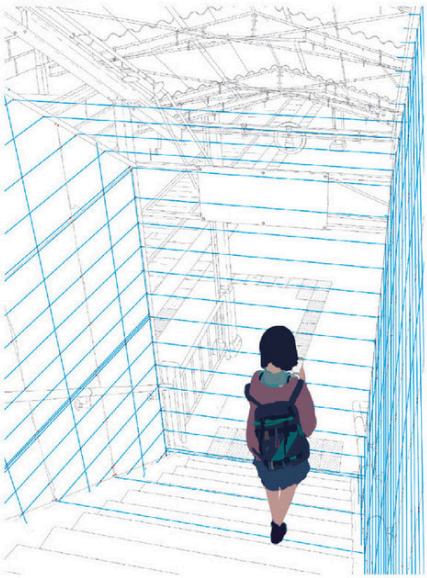


壁部分も影はレイヤーを分けて作画しています。影全体の面積が非常に大きく元のオブジェクトも平面なため、単調にならないように上下に入れているグラデーションはやや強めです。また、階段部分と同様に明暗の境目を赤く強調しています。実際ここまで色味が鮮やかになることは珍しいですが、今回の目的はあくまで明暗の境界線の強調なので、明部にも暗部にもかかるほど太く赤いラインを入れています。

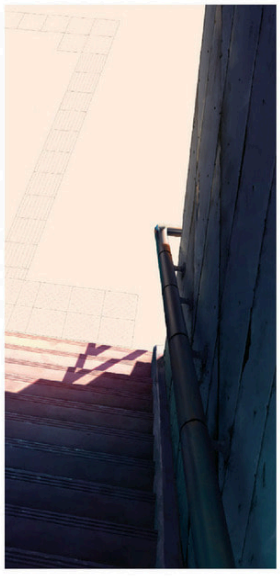
板状のオブジェクトの継ぎ目は、平坦な壁面の持つ数少ない目立つ要素です。せっかくなので汚れ等で継ぎ目をさらに目立たせて要素の少なさをカバーしています。また、ステッカーも追加しています。困った時は描きがちです。悪目立ちしない程度で複数枚貼っています。大きく映る場所ではないので、デザインはあまりごちゃごちゃさせずシンプルにして、色も、暖色の強い光を強調しやすいように同じ暖色を使っています。

手すりとその落ち影部分です。落ち影は１つの大きな光源によって出来ているものなので、壁の大きな影と同じ色味で描いて、明暗の境にはしつこいくらい赤を入れています。金属は特徴的な質感ですが、こちらも距離がやや離れていて面積自体も小さいので、直接光を受けて白くなっている部分や、暖色気味の反射光など最低限のみ作画しています。

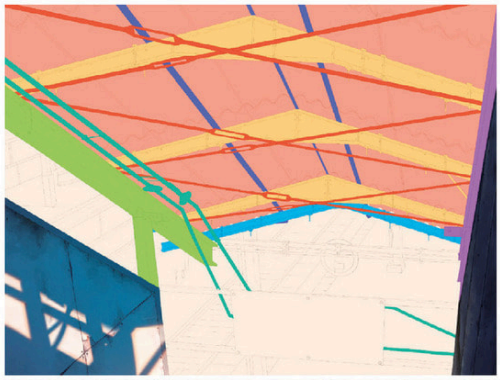
## 8 角度と密度



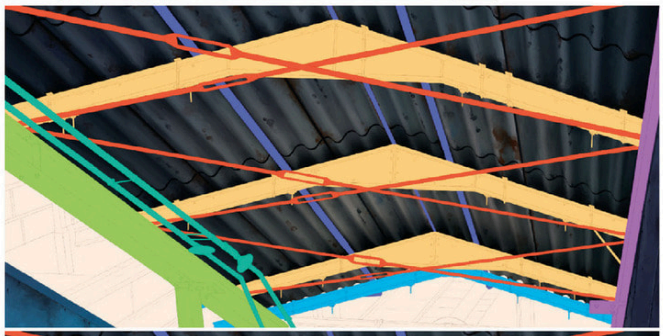
階段部分の壁は左右に存在していて、鏡写しのようにどちらも同じ情報量です。どちらの壁にも、板状のオブジェクトの継ぎ目やそれらを打ち付けた跡があります。ですが、左の壁に比べ右の壁は視線の入射角が鋭いため情報が密になり詰まっていて正しく作画をするのが困難です。左右の情報量を均等にするために、パースに合わせてガイド線を引いていきます。左の図の青い線です。
右の壁自体、少し無理やり画面内に入れたのでパースはやや湾曲していますが、強引に左右の壁を直線でつないでいきます。こうすることで２つの壁の情報量や規模感を合わせていきます。



# 9 天井部分の作画



天井部分はパーツが複雑に入り組んでいますが、いくつかの範囲ごとにレイヤーを分けることでパーツごとに干渉することなく色を塗れました。奥行き方向に伸びているパーツと左右に伸びているパーツが特に塗りにくそうだったのでそれらを中心に分けて塗りやすくしました。



まずは一番奥にある、湾曲した板状のパーツから塗っていきます。細かくパーツ分けしたオブジェクトを塗るときは、初めに塗るパーツを重要視しています。その後の作画の基準となる部分なので、面積の広さや特徴の強さで決めています。ここをしっかり描き切ることが出来れば全体のクオリティが上がる気がします。

骨組み部分を着彩しています。一応このあたりも塗る順番は、面積の大きさや目立つ部分かどうかなどを考えて選んではいますが、重要なベースの塗りが出来ているので、思い付きや気分で塗りたい部分から塗っても良いと思います。塗りたいと思っている箇所は上手く塗りのイメージが出来ていることが多いので、そういう場所から詰めるのも良いです。

残りのこまごました部分も塗っていきます。ここまでくると本当に面積の小さいパーツばかりなので、しっかり描き込む事よりも統一感を崩さないことが大事だと考えています。このパーツのレイヤーを分けた理由も、他が塗りにくいからだったので。ドラマや映画でいうと、これらは絵の中でエキストラなので「変なことをして主役の邪魔をしない」がこのパーツの主な仕事だと思っています。

## 10 看板や文字の作画

看板の文字という存在は非常に目を引きやすく、上手く扱わないと悪目立ちしてしまうのに、きちんと描かないと雑な印象が強くなるので非常に厄介です。しっかり正しく描くためにまずは、「ありそうだけど存在しないそれっぽい地名」を探すところからです。この絵は決まったモデル地はなくいろんな場所の要素を混ぜたものなので、地名も架空です。「祈町」「箱間」「浅戸港」は自分で調べた限りではなさそうでした。浅戸港は特にそれっぽくて気に入ってます。

文字を描いていきます。フリーフォントで絵に合った文字を見つけてちょくちょく変えつつレタリングしています。あまり都会らしい感じが出て欲しくなく、丸っこくしたかったので、ほぼすべて直線ツールとサインペンを使って描いていきました。

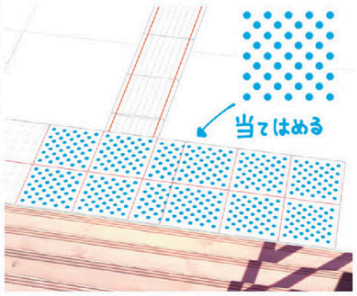
## 11 文字などのなじませ方

あらかじめ平面で作った文字を良い感じに並べた後に、変形の中の自由変形を使って看板に当てはめていきます。必要以上に目立たないように色を黒ではなく少し青みを帯びた濃いグレーにして、看板の色味に合わせつつコントラストを抑えています。のりば番号の右のライン模様も、派手な色は避け中間色の緑かつかなり抑えたトーンで使用しています。配置や色味でできる事はやったので後は印字を削って馴染ませつつ古い感じを出していきます。

削る際は、ザラザラしたブラシと透明色を使います。左の図でオレンジ色に表示されている部分が削った部分で、右の図が削られた後です。

## 12 駅のホームの作画

駅のホーム部分はあまりオブジェクトもなく平坦ですが、柵や柱、点字ブロックといった、綺麗に整列されているようなものばかりなので、並びや間隔に気を付けます。特に点字ブロックはサイズや並べ方等にも決まりがあるので注意が必要です。大体30cm四方で点状のものは点が５列以上、線状のものは線が４列以上などなど…。また、現代では利用者の多い駅から順にホーム端のブロックが、端であることが分かる形状のものに張り替えられています。ただ今回は利用者の少ない駅のため、特に形状は変えずにそのまま作画しています。




## 13 影の配置

一通りホームが描き終わったら影を配置していきます。階段などのほか部分と同様、ラフのおかげであらかじめ影になる部分が分かっているので、その部分の作画は抑えめにしています。奥行き感の強い部分なので、影の色と濃さを、手前と奥で少しだけグラデーションさせています。明部がぽっかりと空いているのでおおよそ予定通りに明暗を配置できているのかなと思います。

## 14 遠くや見えづらい部分の作画

かなり遠くの線路の作画です。砂利、レール、枕木など各オブジェクトの境界すら曖昧に見えるほど単純に作画しています。質感はこの程度でよいですが立体感が無いので、どこからか差し込む光を描き足して補っています。

少し手前の線路です。遠目から見ると砂利やレールに見えますが、拡大するとこのあたりでもかなり簡略化しているのが分かります。絵を見た時にほとんどの人が見ないような場所は、最低限の作画はしますが必要以上には深追いせず、重要な部分に時間を回すようにしています。

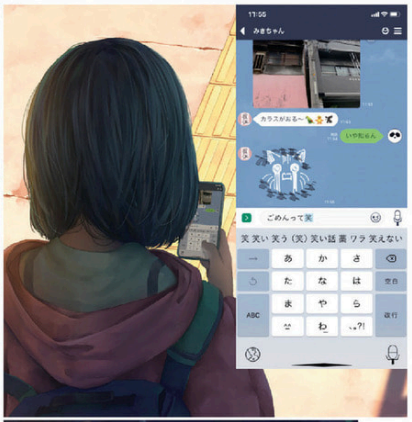
## Tips 作画コストと完成度

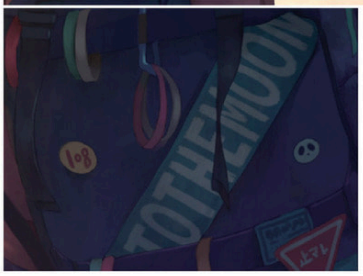
信号機のスケッチです。パッと見た感じだと、しっかり描き込んであるように見えるかもしれませんが、いろんなところで時短をしています。時短を意識するときは、どこが主役でどこが脇役かをイメージして、主役にのみ作画コストを割くようにすると、画面にメリハリも出て一石二鳥です。

白い塗り残しはエッジが光っているように見えるため放置。赤い点灯も光の映り込みでレンズ感を出し、塗りは簡潔にしています。

影が濃かったので、このあたりはほぼ一色で描きました。複雑な形が特徴的なので、形さえ取れていれば影が単調でもそれっぽく見えます。

## 15 人物の仕上げ



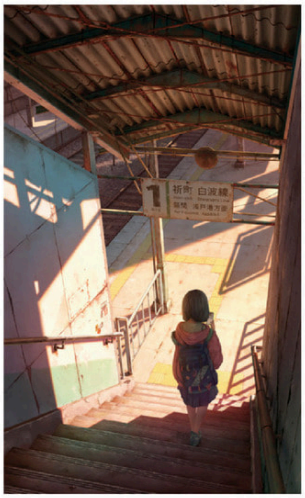
人物の作画ですが、濃い影の中にいるため塗りは控えめです。シルエットと反射光を大事に描きました。それと完全に自己満足でスマホ画面も描いています。やはり潰れたものの満足です。

一応人物が目立つように、リュックはごちゃごちゃしている感じが出やすいようになるべく色数を増やして描きました。リュックは要素を足しやすいため終盤の調整にとても便利です。

## 16 全体の仕上げ

全体の仕上げをしていきます。上の図のままだと影の青みが強すぎると感じたのでそれをとっていくような仕上げをしていきます。

トーンカーブを使い、暗い部分の青みを少し引きます。多少は青みを残したかったので、あまり強い加工をかけないようにしました。




「オーバーレイ」レイヤーで暖色を足し、光を強調しつつ柔らかな印象にしています。大きなサイズのエアブラシで色を足しました。

# PRACTICE 4

実践編 4

## 「黄昏の隙間」


4-1 質感を描き分けよう ····· 90

4-2 立体感と表面の情報の考え方 ····· 94

4-3 パースの基礎を知ろう ····· 98

4-4 メイキング ····· 102


制作：2020年8月

子供の頃、学校やビルなんかの屋上には開放的なスペースときれいな景色があると思っていました。大人になって調べてみると思っていたよりずっと退廃的な印象の場所が多くて、でもこれはこれで素敵だなと思って描きました。

04-1 いろんな質感を覚えて、絵のクオリティと効率UP!

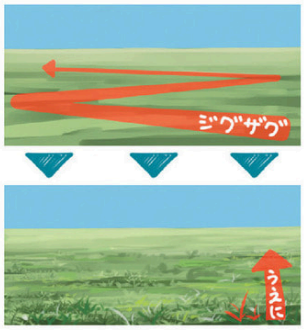
# 質感を描き分けよう

## 1 よく出てくる質感たち

オブジェクトの持つ視覚的または触覚的な特徴である質感。下の図はそれを描き分ける練習の一つです。形状やシチュエーションを揃えて描く事でより質感の描画のみに集中できます。それぞれの質感の特徴をしっかりと理解できれば、重さや硬さ、触れた時の印象などを効率よく、より豊かに作画することが出来るので観察を繰り返します。
例えば葉っぱの質感を描こうとするならまずは実物の葉っぱの観察をし「今見ているものがなぜ葉っぱだと認識できるのか」を探ります。

## 2 草原の質感

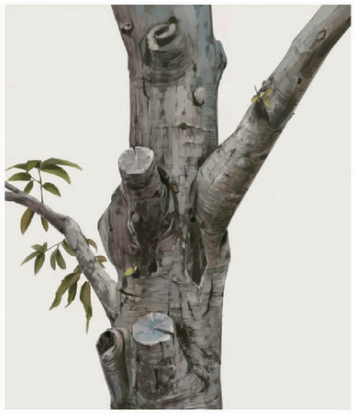
細かい草が上向きに生えているので、上方向にタッチを入れたいところですが、まずは横の流れで作画するのがオススメです。複数色使って色むらを残しつつジグザグと作画し、その後上向きの草を描きます。奥から描くと効率的ですが、あまり遠くの草ははっきり見えないので描き込み過ぎに注意です。




## 3 葉っぱの質感

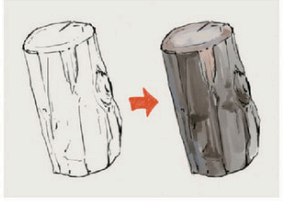
葉っぱの作画です。色、形、大きさなどが種類によって大きく変わりますが、左の図のような、よく見られる緑でレンズ型の葉を例とします。中心を通る葉脈を基準に、ゆるやかな谷折で折り曲がっている事が多いです。角度が変化しているので面ごとに色を変えて作画しています。また、柔らかいものだとしなるように湾曲するので、葉の根元から先端にかけてグラデーションになるよう描きます。光が強い場合や葉が薄い場合には透過性に優れるので、影面や落ち影などを少し明るくしなければいけない点にも注意が必要です。

## 4 木の幹の質感



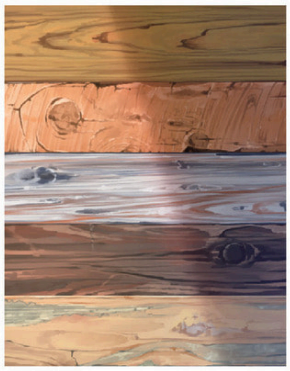
種類によっては木目がらせん状に大きくねじれるものもあります。大きく縦長な木目を描くときには少し注意が必要。

木目は縦の印象が強いかもしれませんが横の木目が多い木もたくさんあります。よく見かける種だとソメイヨシノなどが代表的です。

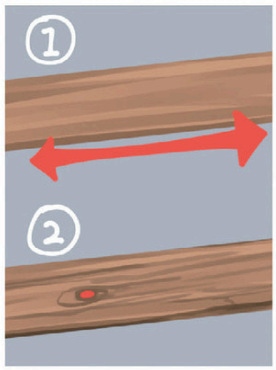


木目の作画が難しい場合は、主線をあらかじめ描くと良いかもしれません。木目は暗くなりやすいので、暗い色の主線で表現し、その下にレイヤーを作って色を乗せるだけでよい雰囲気が出るかもしれません。色は木の種類にもよりますが彩度の低いものが多いです。

## 5 木の板の質感



木材の色や質感は意外と幅が広いです。塗装加工されることもあるので、木製品の作画は画面全体の色の設計に合わせる事が多いです。左のスケッチではいくつかの木材を並べていますが、自然味溢れて見えるもの、重厚感のあるものなどそれぞれ印象が違うと思います。




作画する際にはやっぱり表面の模様が重要だと思います。とりあえず木っぽくしたいならまず縦方向に塗りムラを残しつつタッチを入れ、その後暗い色で点を描きます。（②の赤い点）あとは必要に応じて木目を深くしたり光沢を描き込むとそれっぽくなります。

## 6 石や岩などの質感

表面の細かい凹凸によるザラザラした感じは、テクスチャ感のあるブラシを使用するなどでしっかりと表現する必要があります。まずは色がにじんだりぼけたりするブラシで色数を増やしつつフォームを描き、あとからはっきりとインクの出るブラシで凹凸を作画するのがオススメです。ただ、中には滑らかな石もあるので要注意です。

複数の石や複雑な凹凸感の岩を描く際には、まず大きな箱状の立体を１つとるようにしています。その後その立体を増やしたり分けたりしていきます。この時に、上向きの面、左向きの面、右向きの面などで使う色を合わせてあげると立体感が意識しやすいです。ある程度形が出来上がったらシルエット自体を足したり削ったりして形を複雑にし、面の向きの増加に合わせて使う色も増やしていきます。

石は加工品としても良く使われます。表面の凹凸を削りツルツルとした光沢感を出すことで高級な印象になります。その場合表面のザラザラ感ではなく模様を描く必要があります。別レイヤーで平面的に模様を作画して、テクスチャのように張り付けると描きやすいです。大理石などが代表的です。
石に似た質感かつメジャーな加工品としてレンガが挙げられます。多くの煉瓦は表面、特にエッジが削れているので縁を白く明るくしてあげるとそれらしくなります。さらに情報量が必要なら大胆に削れていても良いと思います。

## 7 金属の質感

高いコントラストと光沢感を抑える事で金属らしさはグッと増します。特にコントラストは、意識して明るいところと暗いところを作るだけでかなり良くなります。一概には言えませんが、光に対して平行な面やエッジにかなり明るい色を入れ、そこに暗部を隣接させると硬くてテカテカした感じが出やすいです。ひとたび錆びてしまえば印象はグッと変わります。濃い紅や黄土色がメインになり、金属と触れている部分にも色味が伝播しています。

## 8 布の質感

しわによって複雑化した面が上向きのところは明るく、左向き、右向きの順で暗くなっていき小さな隙間に一番暗い色が入ります。

面ごとに色を置けた後は、ゆるやかなしわをぼかしたり、エッジに光を足すなどして仕上げていきます。折れ曲がっている強いシワなどは、シワを境に明部と暗部を隣接させてくっきりとさせるのも良いと思います。

シワは大まかに捉えると、布が密集している部分と引っ張られている部分にできやすいです。手前の肘周辺は曲げているせいで布が上下から圧迫されています。こういった場合は圧迫されている方向に対し垂直にシワができやすいので、上下からの圧迫に対し左右にシワが出来ています。
また、シャツ全体は重力によって下方向に引っ張られていますが、シャツを着ている人が上に引っ張り返しており上下で引っ張り合っています。こういった場合は引っ張られている方向に対し平行にシワができやすいので、上下に引っ張られているのに対し上下にシワが伸びています。もちろんシワはこれだけではない上に布の種類によっても変わっていきますが、最低限ここだけ抑えていればより布らしい質感になり、面の向きもとらえやすくなると思います。

04-2 絵のもつ要素を分けて考えると、効率化につながるかも!?

# 立体感と表面の情報を分けた考え方

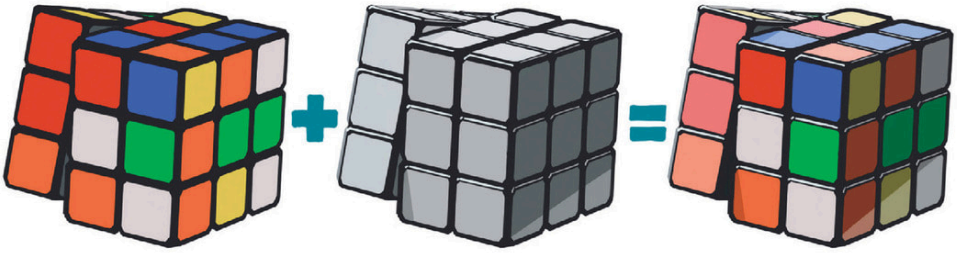
## 1 質感や模様を後から足す描き方

オブジェクト自体の立体感と、その表面の模様や質感を同時に描こうとするとどちらかがおろそかになってしまう事もあると思います。時にはそれらを分けて描く事で立体感も表面の情報もとらえやすくなるかもしれません。まずはベースを描いていきます。柄や模様は一旦忘れて立体感だけに集中しましょう。

表面の模様を作っていきます。角度や湾曲具合などは張り付ける際に直すので、描きやすさ重視で真正面から見た図を描いていきます。石などの自然物のようなランダム感の強い質感は、ごまかせたりもするので角度付きで描いても良い感じになりやすいですが、ロゴなど規則的な模様は正面だと描きやすいです。

最後に、オブジェクトに模様を張り付けていきます。自由変形やメッシュ変形を使いますが、模様が描かれている紙でオブジェクトを包み込むイメージを持つと良いかもしれません。立体感と合わせるために、模様の描かれているレイヤーの合成モードを変えたり、上から加筆するなどして馴染ませると完成です。

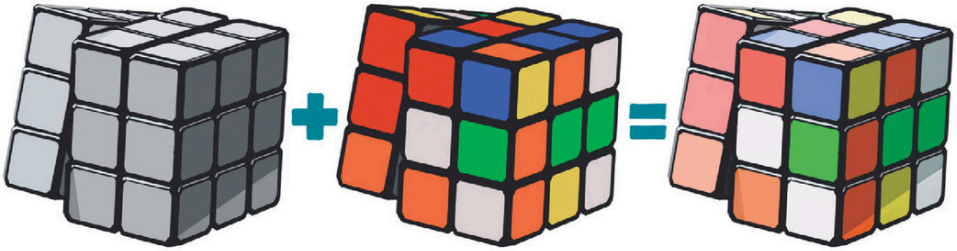
## 2 色と明暗の簡単な合わせ方



色から作画したい場合は、まずは固有色のみで作画します。薄く白い光に柔らかく照らされているような状態を意識すると描きやすいです。

立体感を出すために、暗い部分と明るい部分の分布を意識します。合成モードで足すなら、明るい部分はスクリーン、暗い部分は乗算で足すと良いと思います。

左の 2 つを合わせ、さらに暗くしたい部分には乗算でより黒に近い色を、明るくしたい部分にはスクリーンでより白に近い色を足すなどして調整します。

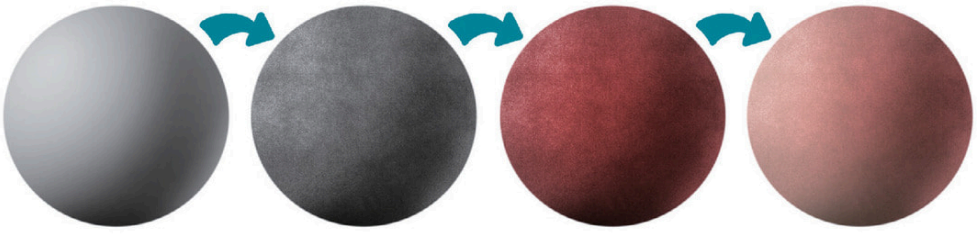


明暗から始めたい場合は、オブジェクトの色情報を抜き取った状態をまず作画します。さらに色の意識を外したい場合は、縁を黒ではなくグレーで表します。

明暗の作画は終わっているので固有色のみに集中します。こちらも薄く曇った昼間のような、白くて柔らかい光を意識して描いていきます。

明暗の作画に対して色の作画を合成モード「オーバーレイ」で足していきます。納得いかない箇所があれば上から新しいレイヤーなどを使って調整します。

## Tips ちょっと良くないかも？な合成モードの重ね方



合成モードは非常に便利で使いやすいですが、反面使い過ぎるとレイヤーも増え印象もぼんやりしてしまうこともあります。良くないかも？な例として、赤くてざらっとした球体を作っていきます。まずは立体感を出します。

ザラザラした雰囲気を出すために、乗算レイヤーで表面情報を足していきます。この時点で全体的に暗くなりコントラストも下がってしまいました。乗算を使う際は全体を暗くしすぎてしまわないよう意識すると良いと思います。

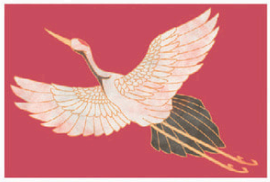
赤い色をオーバーレイで足していきます。オーバーレイは色味やコントラストを大きく変化させることのできる合成モードなので、使うと一気に絵が良くなった気がしてしまい作画をおろそかにし、絵が単調になることもあります。

スクリーンで光を足しつつ失われたコントラストを取り戻そうとしています。ですが光の色を意識しすぎて赤い色がかなり損なわれています。合成モードを使う際は完成図を見失わないようにし、迷走したらしっかり戻りましょう。

## 3 それっぽさ重視！雰囲気和柄の簡単な作り方

上の図は着物の柄をイメージして、それっぽさ優先で描きました。ぱっと見だと少し複雑そうに見えるかもしれませんが、実は作画コストは見た目以下です。いくつかの図形だけ作画して、色味を変えつつ複製したり、テクスチャ感を付与することであたかも「頑張ってたくさん描いた」感を演出しています。

そして出来上がったものをさらに複製、反転しつつ重ねていけば、下の図のような大きな模様にすることもできます。コピーするとどうしても手抜き感が出ますが、それっぽさ重視なら使えそうです。



鶴の作画です。今回の柄のなかでは結構目立つのでここはあえてしっかり目に描いて、ほかで時短しやすくします。線画の色を変えたりテクスチャ感を出すと雰囲気が出ます。

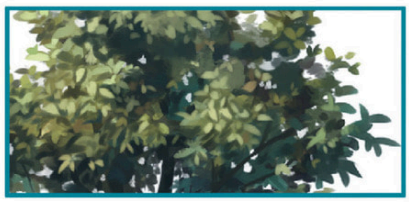
1つ2つ描いた後は、それらを反転したり色味を少し変えながら複製し、スタンプ感覚で配置していきます。

線っぽい表現の部分は単調に見えやすいので、色味を変えつつざらっとした表面にするなどテクスチャ感を意識しています。

イラスト制作ソフトには図形が散布できるブラシも多いので、使えそうなものはしっかり使って隙間を埋めていきます。上から色味を変えると単調さを回避できます。

色んな図形が制作できたら、それらを組み合わせて大きな模様の塊を作るのもオススメです。ありもので雰囲気を変えつつ広い面積を埋めることが出来て便利です。

## 4 切り貼りなしで頑張りたいところ



連続した図形なら複製して作っても問題ないですが、自然物、特にアップで写っている場合は自然物特有の不規則感を出したいのでなるべく筆で描くようにしています。
左の図のような葉の枚数の多い木だと結構大変ですが、頑張りたい部分です。
下の図のような、組み合わさって湾曲したレンガなども、円柱にレンガ模様を張り付けたいと思うかもしれません。ただキッチリし過ぎると固い印象になる場合もあるので、自然物との対比ではなく調和を描くのであれば切り貼りなしも良いと思います。

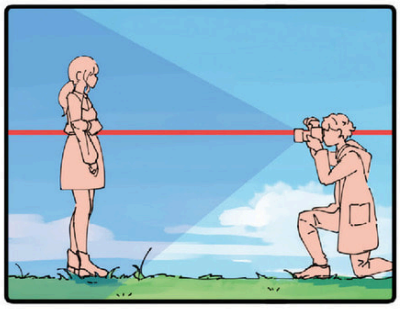
## 5 目立たないところは目立たせない

テクスチャを張ったり、オーバーレイで色をたくさん足したりすると派手にはなりますが、一部だけに施すとそこだけ浮いてしまったり悪目立ちしたりすることも。画面の中に石があったとしても、もしそれが絵の中で脇役だったら、あえて作画コストを抑えるのも１つの手段かもしれません。

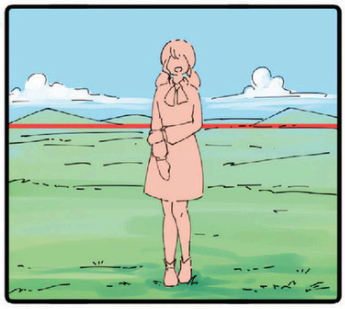
04-3 知っておくと便利かも？なパースのお話

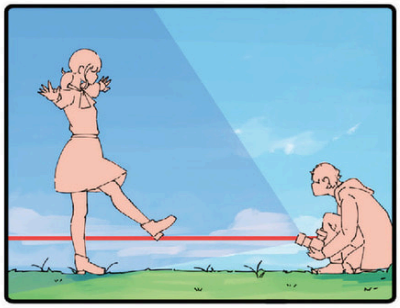
# アイレベルや消失点！パースの基礎を知ろう！

## 1 アイレベルって一体なに？

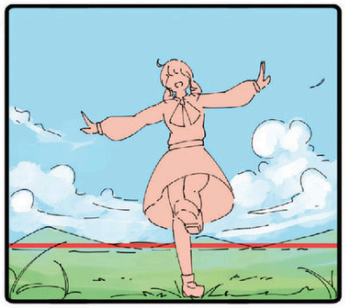


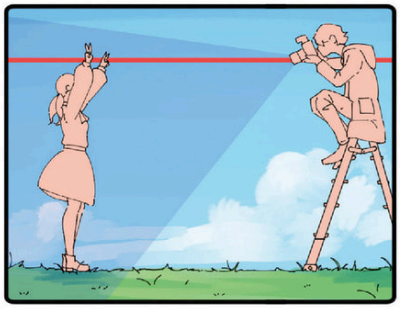
絵を写真だと仮定した場合、撮影者の目線の高さをアイレベルと言います。横から見た図を想像すると良いとアイレベルを意識しやすいです。基本的に、水平線や地平線とアイレベルはほぼ重なります。被写体の腰付近にアイレベルが来るように撮影した場合、右の図のように地平線も腰付近を通過します。



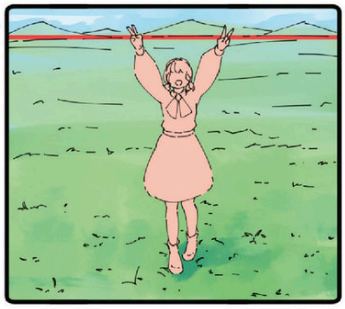


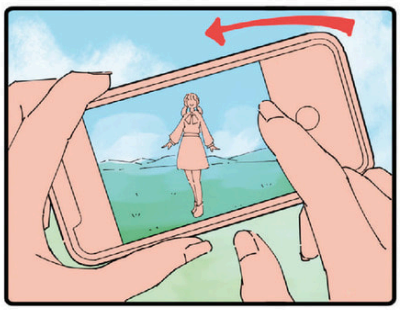
カメラの位置を下げて被写体を見上げるような状態です。カメラが上の方を向いていてもアイレベルは低い位置のままです。そしてアイレベルを下げた事で地平線も下がり空が大きく見えました。空をダイナミックに描きたいときなどはアイレベルを下げる意識を持つと良いでしょう。



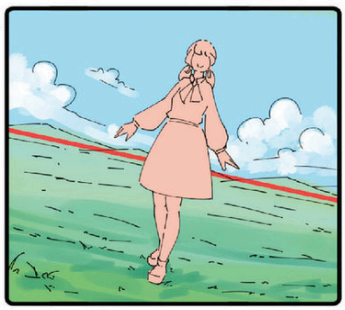


今度はカメラの位置を上げて被写体を見下ろしています。アイレベルが上がり草原の遠近感がより分かりやすくなりました。上から見下ろす構図は場面の状況や、オブジェクトの位置関係を分かりやすくしてくれます。複雑な場面はアイレベルを上げてみることで分かりやすくなります。

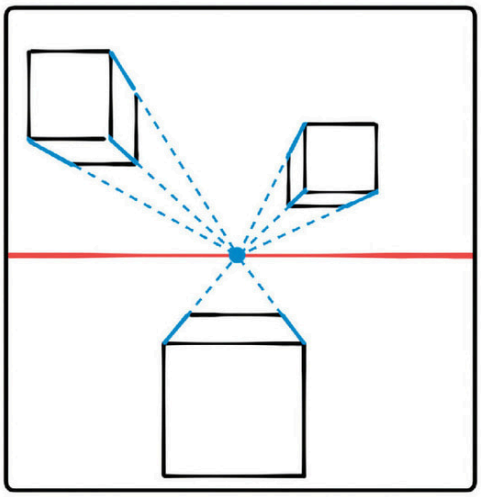




アイレベルは撮影者のカメラ位置や観測者の目線の高さなので、地面と平行ですが、キャンバスの上下と平行になるわけではありません。目線やカメラを左右どちらかに傾ける事で、アイレベルが地面ごと傾きます。画面に動きが欲しい時などは少しカメラを傾けるイメージで描いてみると雰囲気が調整しやすいです。



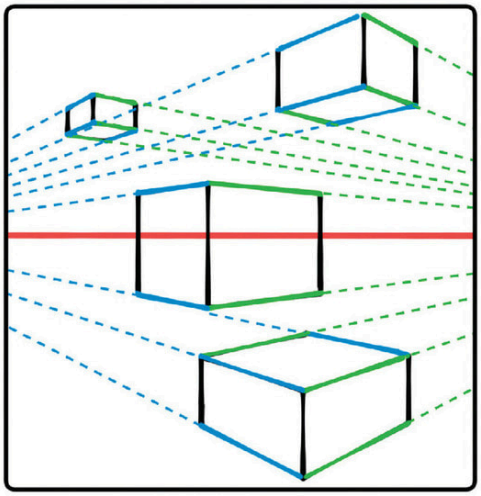
## 2 まっすぐ中央へ！一点透視図法



立体物を描くと、直線やその延長線が奥行き方向に集まることがあります。この集束地点を消失点と呼びます。オブジェクトを立方体とするならば、地面と平行な面、地面と垂直な面、画面と平行な面がそれぞれ１つずつある場合、画面内の１か所に消失点が出来ます。この性質を利用して作画をする事を一点透視図法と言います。

地面と水平、垂直、画面と…。なんだかややこしいですよね。景色を正面から捉えているような構図の時は一点透視図になりやすいので、それくらいの意識で十分だと思います。地面と平行なラインが消失点に集まる場合は、その消失点はアイレベルと重なるので、アイレベルと合わせて作画をしてあげるとより安定すると思います。

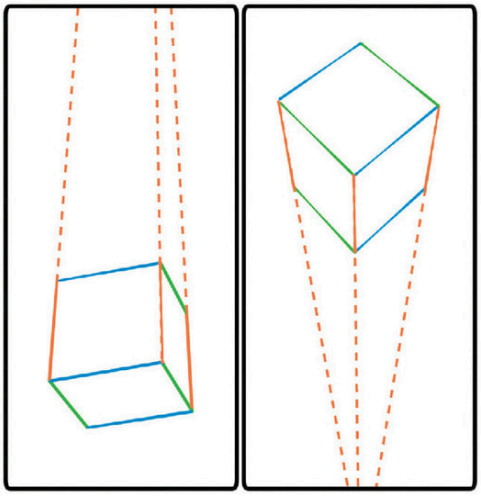
## 3 ななめから見た図！二点透視図法

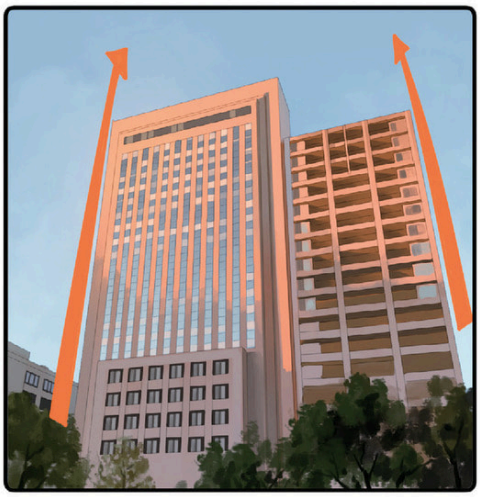


オブジェクトを正面からではなく斜め方向から捉えた場合、奥行き方向への線の集束が右と左の２方向へと起こります。そして線の集束地点、消失点も２か所にできます（上の図では左右の画面外に１か所ずつ存在しています）これを利用し、２か所の消失点に対して線を引き斜めから見た視点を描く方法を二点透視図法といいます。

二点透視図法を使う場合、消失点は２つとも画面の外に作成するのが基本です。画面内に１つ、画面外に１つという配置もありますがややこしいので慣れないうちは徹底して避けても良いと思います。消失点が２つになりましたが一点透視図と同様、地面と平行な線が消失点に向かっている場合はアイレベル上に消失点が出来上がります。

## 4 上下の遠近感！三点透視図法

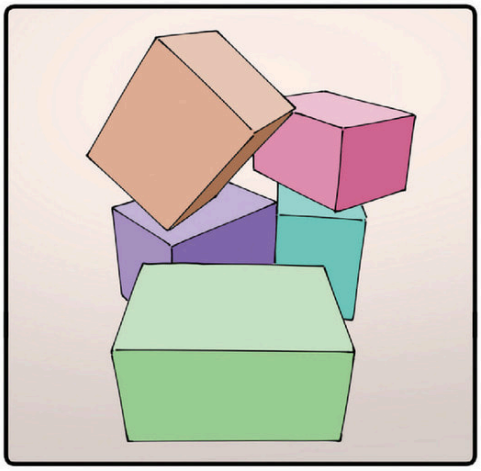




オブジェクトを見上げる・見下ろした場合、上下方向にも遠近感が発生します。そしてその上下方向にも線の集束が起き消失点ができます。左右の奥行を描く二点透視に上下の高低差を加えた３つの消失点を利用し、作画を進める事を三点透視図法と言います。高低差を出すための消失点はアイレベルとは関係ない場所にできます。

高低差は、アイレベルの位置がかなり上かかなり下のときに生じやすくなります。また”三点”透視図法なので、高低差を出すときは必ず消失点を３つ用意しなければいけないかというとそういう訳ではありません。一点透視図法に上下の消失点を追加して、計２つの消失点で高低差を描く場合もあります。

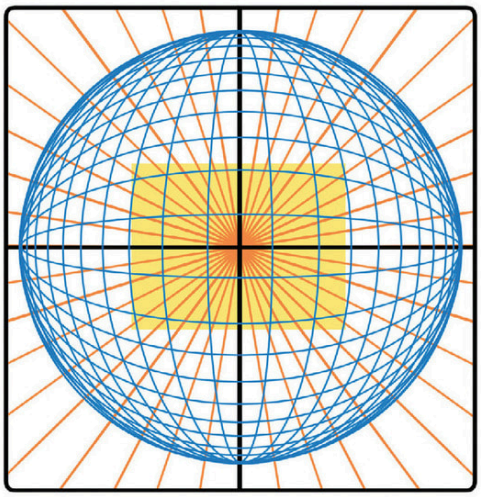
## 5 透視図法のちょっとした注意点



消失点は、１つの絵に１セット存在するものではありません。作中のオブジェクトが碁盤の目のように整頓されていない限り、１つのオブジェクトにつき１セット存在しています。また、消失点を強く意識すると画面が整頓され過ぎて固くなってしまうこともあります。消失点を小さな点ではなく、少し大きめの範囲のように解釈しても良いと思います。

地面と平行垂直な面ばかりの立体にくらべ、自然物はパースがずれてもバレにくいです。むしろずれていた方が不規則感がでて良くなる場合もあります。街並みや室内を描いている際にパースがどうしても歪んで見える場合は、雑草や街路樹、観葉植物などで隠してしまうのも１つの手段だと思います（自然物にパースが無いという意味ではありませんが）。

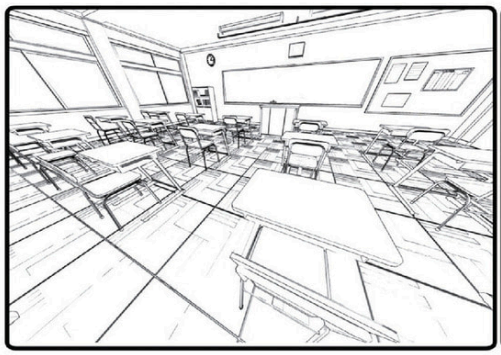
## 6 魚眼っぽい？曲線を使ったパース

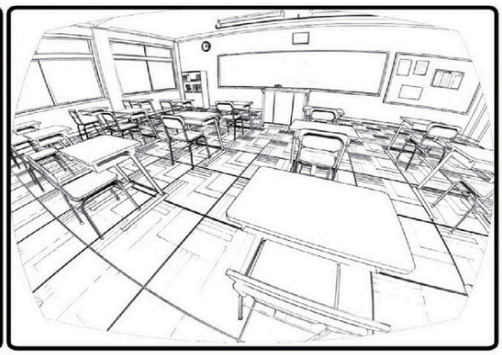


魚眼レンズのような湾曲した作画にもパースがあります。基礎的な例として、一点透視図法で作画できるような景色をベースにパースのガイド線を作ります。正円を縦方向と横方向に楕円にしたものを一定の間隔で並べるイメージでガイド線を引き（図中青線）、正円の中心から放射状のライン（図中橙線）を作画すると完成です。この図のすべてを使用せず、中心部付近（図中黄色）をキャンバスに当てはめると、湾曲具合が丁度良くなりやすいです。

実際に、キッチンとテーブルを正面から捉えたような状態を作画していきます。地面に垂直な線は上下方向の楕円ガイド線に、地面に平行な線は左右方向の楕円ガイド線に合うように意識します。全体的に丸みがありつつも違和感がなければ成功です。もしも湾曲が弱いと感じたらガイドを少し小さくし、もしも湾曲が強いと感じたらガイドを少し大きくしてあげることで緩和できます。

## Tips 魚眼フィルターの豆知識





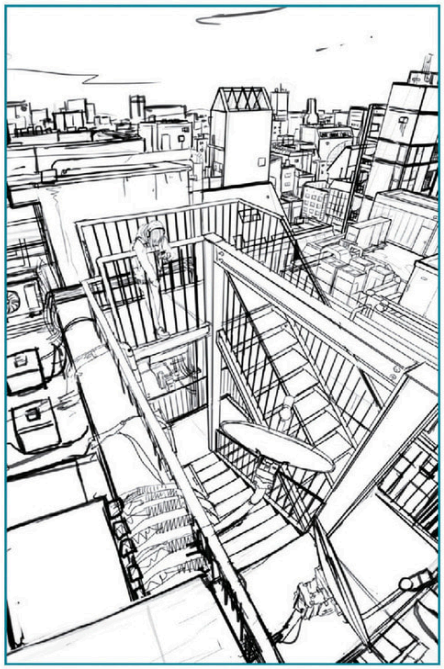
CLIPSTUDIOには、作画を魚眼風にしてくれるフィルター「魚眼レンズ」機能があります。この機能はそのまま使っても魚眼風になってくれますが、直線パースで作画した時の歪みを緩和するような作用も働いています。試しにCLIPSTUDIO内蔵の「教室廊下」の素材を、パースをきつい角度に設定して表示してみます。パースの角度がきつくなるのは消失点が近いことが殆どなので、消失点を近づけるイメージで設定していきます。

魚眼風のフィルターをかけていきます。CLIPSTUDIOのメニューバーから、フィルター→変形→魚眼レンズと進みます。歪みの強さなどを設定できる画面が出てくるので簡単にだけ調整したものが上の図になります。パースがなだらかになりつつも魚眼風の湾曲が見て取れます。もし簡易的に魚眼風の背景を作画したい場合はフィルターの存在を思い出せると良いかもしれません。意図せずパースのキツイ絵になってしまったときの救世主にもなるかも……！？

04 4 イラストメイキング パート④

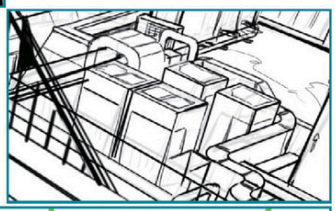
# 『黄昏の隙間』メイキング

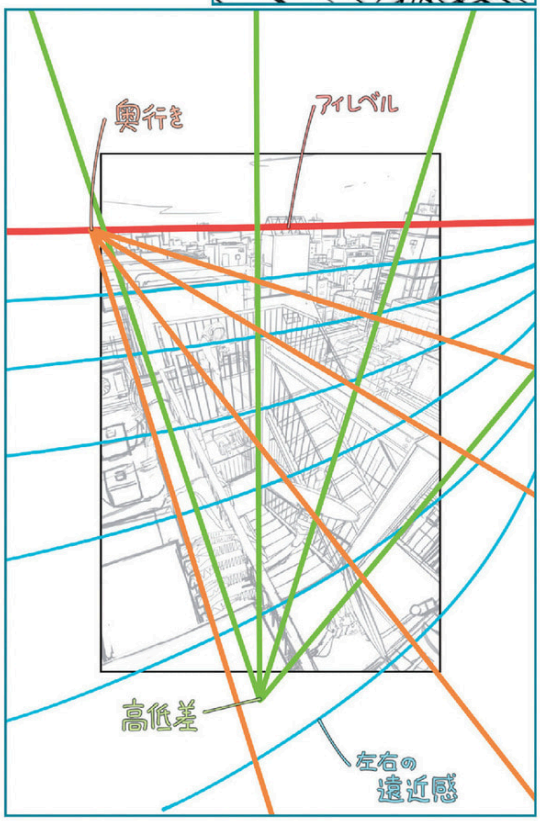
## 1 ラフとパース



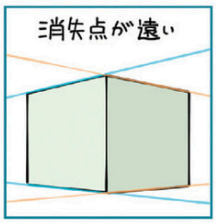
ラフ制作です。街並みを高所から見下ろす構図なので、オブジェクトが多く画面に映り作画コストも上がります。膨れたコストを削減するために影の面積を増やす予定なので、この時点ではコストはあまり考えずにごちゃごちゃさせていきます。人物もあまり目立ち過ぎないよう馴染ませるイメージで配置。

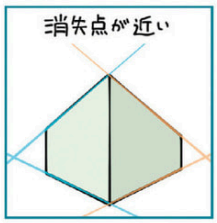
街並みの雰囲気にもよりますが、屋上は意外とオブジェクトがたくさんあります。転落防止の柵や段差。ダクトやビル用マルチエアコンの室外機など。





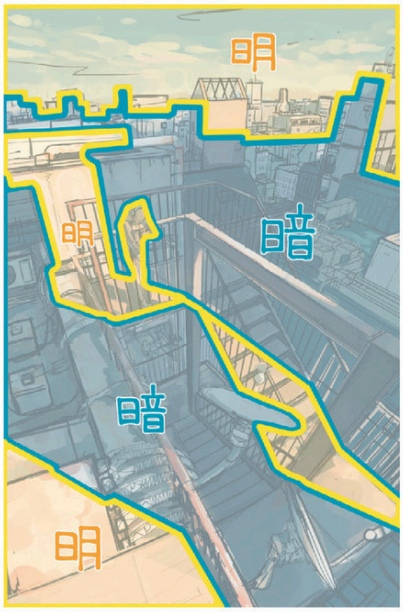

パースは大まかに右の図のように配置しています。高い位置から見下ろしているのでアイレベルは高く、画面下には高低差を出すための消失点があります。少しきつい角度を演出するため各消失点を画面にやや近づけていますが、これだけだと画面に歪みが強く残ってしまいます。これを緩和するために左右方向のパースは曲線を用いて、歪みを抑えつつダイナミックさは残そうとしています。ただかなり強引かつアドリブ多めのパースなので細かく見ると歪みが目についてしまいます。これら細かい歪みは着色で統一感を出すなどでごまかしていきます。
消失点の配置が遠い場合と近い場合で絵の印象は大きく変わるので、パースがややこしそうな絵は慎重にラフ制作をしていきます。

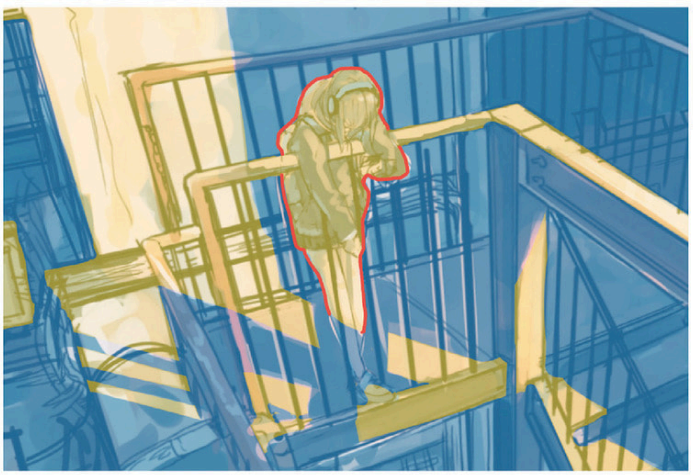


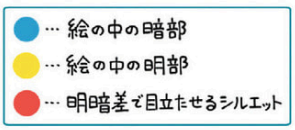



## 2 色と明暗の設計

色彩ラフを制作していきます。色は統一感を出すため不用意に色幅を広げたくなかったので明暗に重きを置いて制作しました。絵の大部分は影で、人物のいる場所めがけて細く光が射しているようなイメージでしたが、それだけだと遠近感があまり出なかったため、手前と遠景にも明るい部分を作ってみました。せっかく高い位置からの見晴らしの良い構図なので遠近感は欲しいですね。

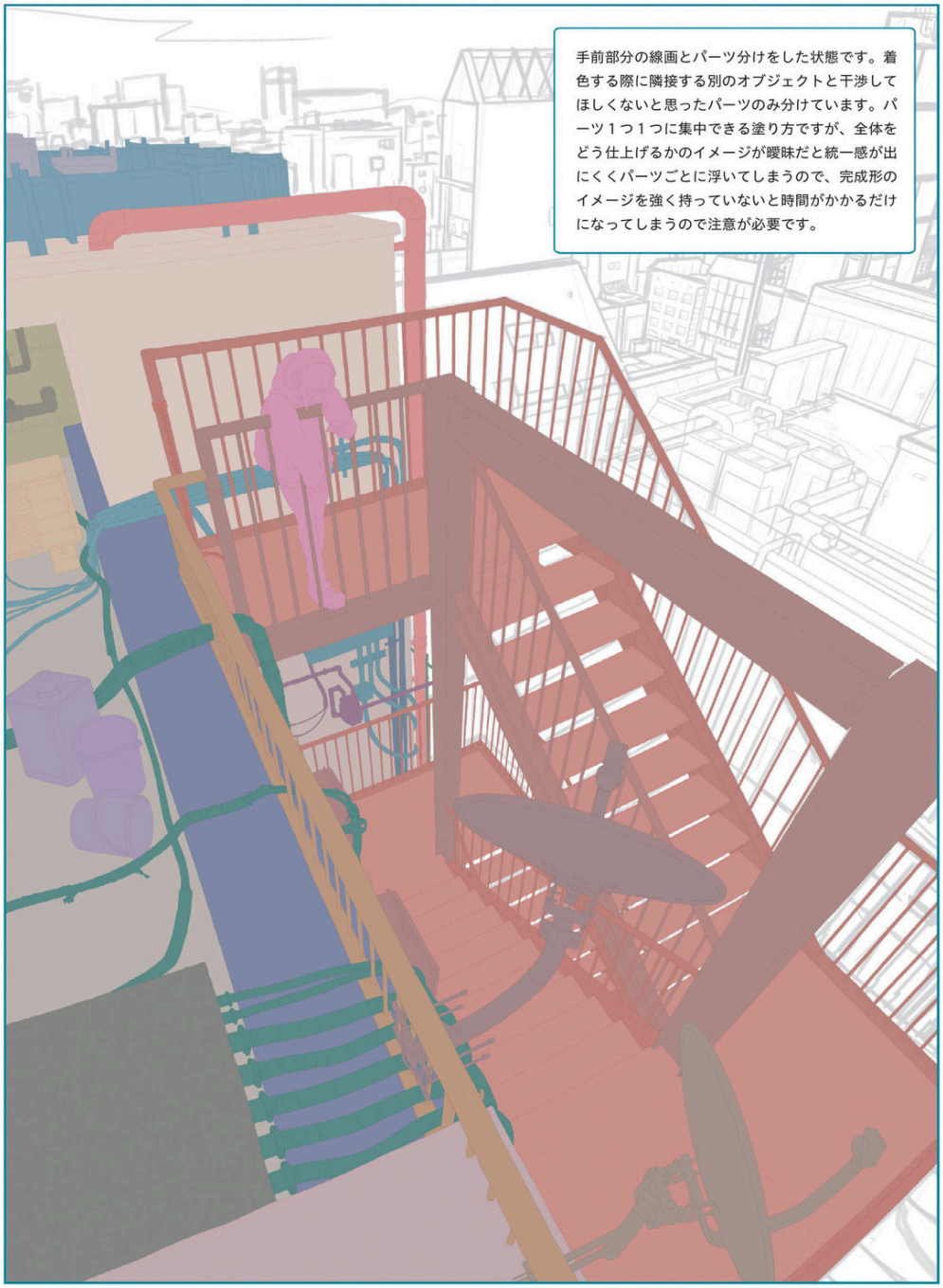





人物のみが主役となるような絵ではないもののやはり唯一の登場人物なので、少しだけ目立つように明暗を設計してきます。人物を明るくしその背面を暗くすることで人物のシルエットを強調します。柵と密着していて、明暗のみで人物を浮かせることは難しいので、固有色で少しだけアクセントを付けます。リュックやヘッドフォンの青がそれにあたります。

## 3 パーツを分けて色塗り準備



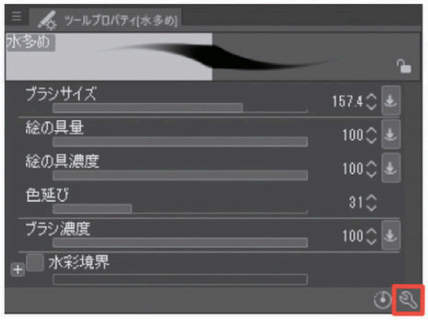
手前部分の線画とパーツ分けをした状態です。着色する際に隣接する別のオブジェクトと干渉してほしくないと思ったパーツのみ分けています。パーツ１つ１つに集中できる塗り方ですが、全体をどう仕上げるかのイメージが曖昧だと統一感が出にくくパーツごとに浮いてしまうので、完成形のイメージを強く持っていないと時間がかかるだけになってしまうので注意が必要です。

## 4 各パーツの質感

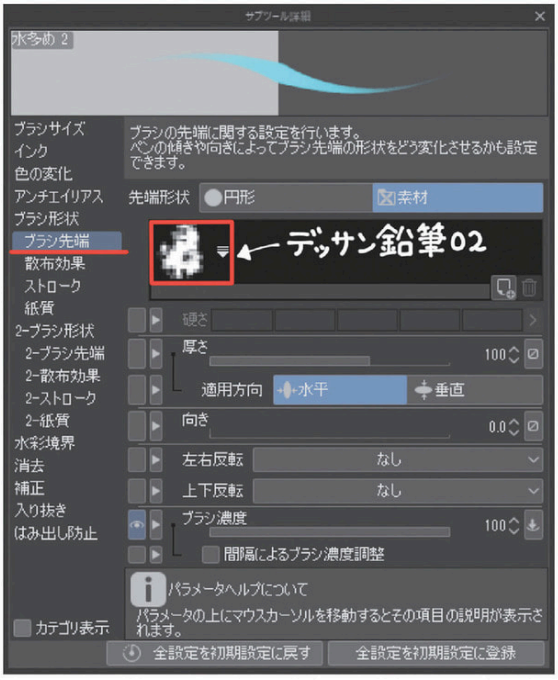
明暗は後ほどつける予定なのでひとまず各パーツの質感を重視して塗っていきます。画面内に光沢感のあるオブジェクトがある場合はその周辺に注意します。青いバケツがあるのでその色が少し映り込んでいます。

塗装された金属が、風化し一部塗装が剥げて錆びています。こういった複数の質感が混ざり合ったオブジェクトはより特徴的な部分をしっかり描くと良いと思います。今回だと塗装の剥げた、錆びて濃い赤色の部分です。

## Tips オススメのブラシ設定




作画する際に多用したブラシ設定です。筆ツールの「水多め」ブラシを選択しサブツール詳細を開きます。その後ブラシ先端の形状を「デッサン鉛筆02」に変更して終わりです。汚れや錆の作画に便利です。他にも下のちょっとしたスケッチもこのブラシのみを使用しています。個人的に万能快適ブラシです。

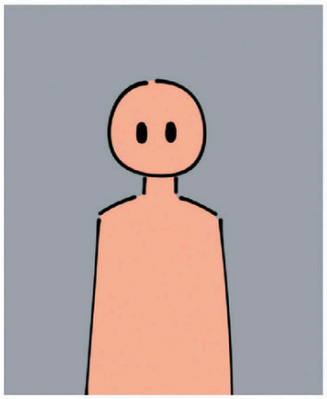


## 5 影と光の加筆

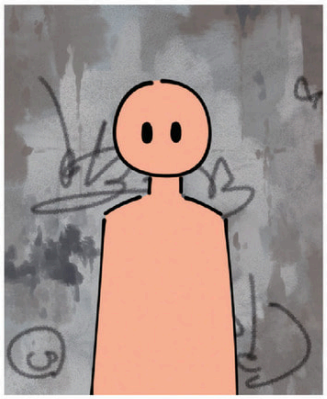
影部分を描き込みます。明暗の配置がややこしい時は「質感+影+光」のような分け方の作画が個人的に良い感じの時短になります。柵やアンテナの落ち影と落ちた先の質感がややこしいため分けています。

光を追加していきます。あらかじめ暗部になる予定の場所の描き込みを抑え、明部になる部分を少し多めに描きこむとバランスが良くなりやすいです。今回の絵は夕方なのでオレンジっぽく光を足します。

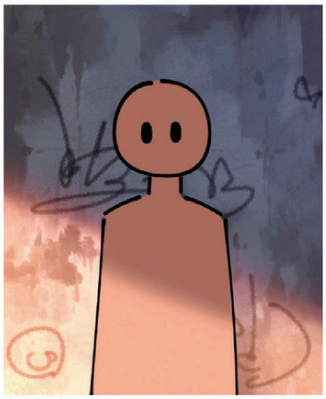
## Tips 壁と明暗で背景を埋める



バストアップくらいのサイズでとりあえず人物を描いてみたけど、背景どうしよう…。こういった状況はよくあると思います。個人的には背景に空をオススメしていますが、少し暗い感じを出したいときには壁を描く事もかなりオススメです。短時間でそれっぽくなりやすいです。



早速壁を描いていきます。少しザラっとしたブラシで塗りむらをわざと残すように描いていくとかっこいい壁になりやすいです。シチュエーションによってはレンガなども良いかなと思いますが、作画コストを考えると路地の何でもないような壁がお手軽でカッコいいです。

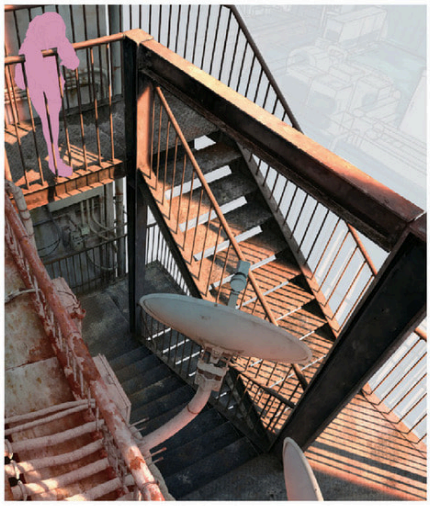


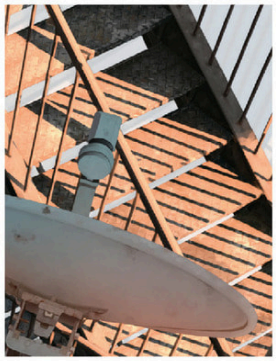
そのままでもいいですが、光と影を加筆するとかなり派手になります。上の絵は暗い部分を乗算、明るい部分を加算(発光)で描いていますが、明暗が綺麗に描けるなら何でも大丈夫です。はっきりとした影を落とす場合、人物にも影を合わせてあげましょう。

## 6 階段部分の作画

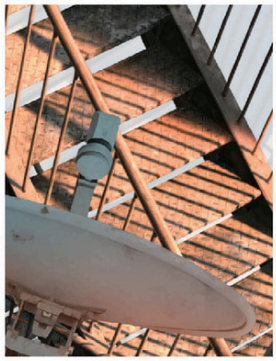
階段部分は水はけの悪い部分がよくある印象なので水たまりを描いています。少し濃い色にして軽く反射を描くだけでそれっぽくなります。

影部分も大きく映る場所は最低限描き込みをします。質感を描いてもパッとしない場合は少し彩度の高い色を入れれば少し粗く描いてもどうにかなることが多いです。



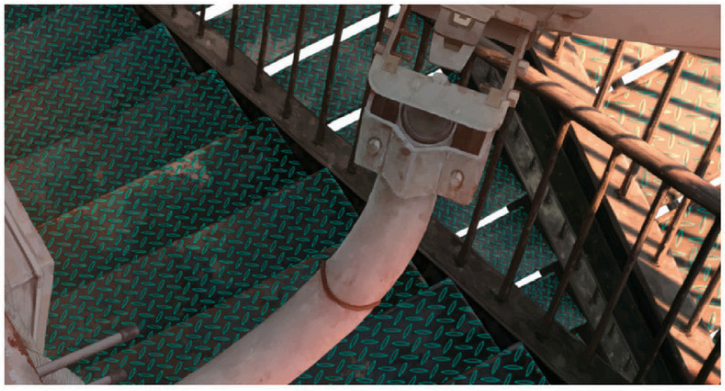


階段に光を足します。まずは光の範囲を決める目的ではっきりと描き込みます。細かな柵の影も整合性がなるべく合うように気を付けていますが、深追いし過ぎて時間ロスはしないように注意します。



はっきり描いた光の範囲をぼかしたり馴染ませたりして雰囲気をよくしていきます。明暗境界線に派手な色を入れがちですが、細かすぎる影に入れるとくどくなってしまうので今回は控えめにしています。

## 7 鉄板の模様の描き込み



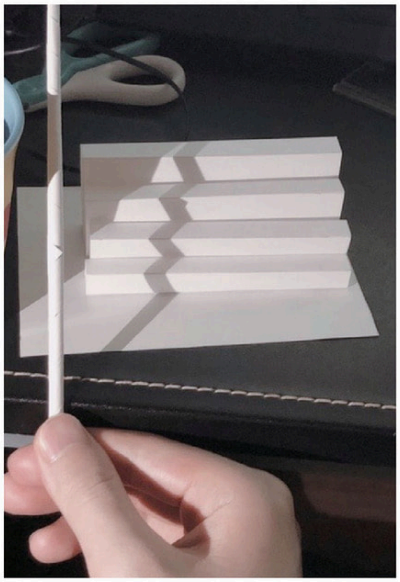
金属の鉄板には、よく十字線のような模様が見られます(正確には十字を描いてはいませんが)。これも逃さず描き込みたかったので模様を自作して貼り付けています。左の図では寒色で表示しています。オブジェクト固有の模様や形状は、既視感が生まれやすいので優先して描いてあげると見た人にリアルに伝わりやすいです。似顔絵で特徴的なパーツをしっかり描くように、こういった無機質なオブジェクトも特徴的な部分を描く事でリアリティが増すと思います。

## 8 人物の描き込み

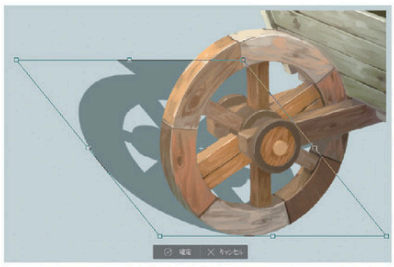
人物を描き込んでいきます。上の図は完成した近景に人物のラフを重ねたものです。背面はしっかりと暗くなっていますが、人物の固有色自体も暗めの色が多いので、人物自体は予想よりもすこし目立ちきれていません。色味も馴染んでいないためこのあたりを修正していきます。

顔が見えていなくても顔周辺はより目立たせたいため髪色を明るくして調整しました。これで背景の暗さが活きてくれます。同様に暗かった服は、固有色は変えず光が強めに当たっているイメージにしました。人物のイメージを崩さない範囲で目立ち具合を意識し修正します。

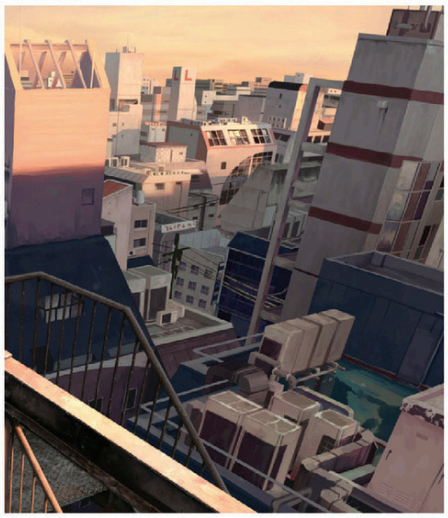
## Tips ややこしい落ち影の処理

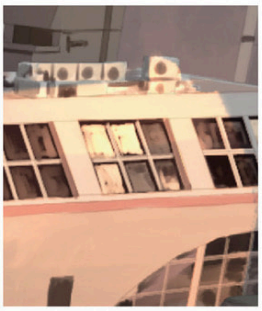


影が複雑でどう描けばいいかわからないけど３Ｄソフトも使えない。こういう時はざっくりミニチュアを作ってしまうのも１つの手だと思います。コピー用紙とはさみとのりがあれば単純な図形なら意外と簡単に作れます。落ちる影の形が複雑な時は、正確性はやや落ちますが右の図のようにオブジェクトの範囲をシルエット化して変形しても良いと思います。正確ではないですがそれっぽさはあります。

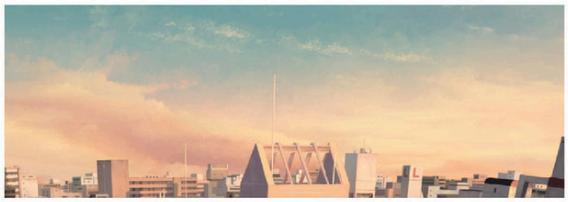


## 9 遠くの作画



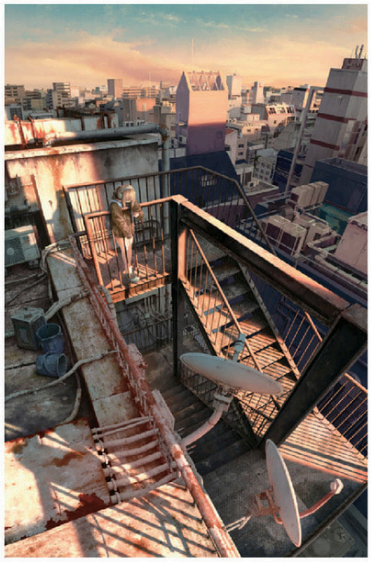


遠景はドラマや映画でいうエキストラにあたるオブジェクトが多いです。目立たないけどしっかり描いてないとそれはそれで浮いてしまうので上手く時短したいところです。以下の 4 つを意識すると、クオリティを大きく損なうことなくかなりの時短ができます。
①同じオブジェクトを羅列するときは間隔や向きをばらけさせる。（室外機とか窓とか）。②影は大きくでこぼことしたものを落とす。③窓の反射はやや変則的に。④時おり看板などで、アクセントになる色を使う。

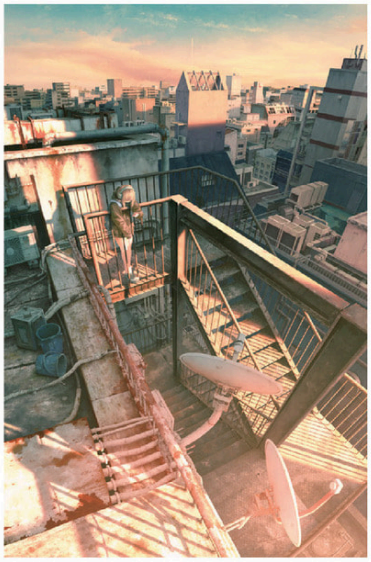


最後に空部分を描いていきます。日が射している方向とは反対気味の空なのでもう少し光の印象が抑えめだとリアルな気がしますが、今回はリアルさよりも明るさや、黄色と青のグラデーション感を描きたかったので脚色気味に描いています。ただ、派手過ぎるとかえって邪魔なので雲は控えめにしています。

## 10 仕上げの加工



描き込みが終了したので全体の仕上げをして終了です。手前から光が来ている演出を主に追加しています。色相や光のグラデーションがあると画面が幻想的になりやすいので、夕暮れ時の雰囲気に合うかと思って加工してみました。ただコントラストは犠牲になってしまうのでこういった加工は派手にし過ぎないように丁寧に扱いたいです。特に作画自体が終了していると早く終わりたいので気がはやってしまいます。



# PRACTICE 5

実践編 5

「卒業式」

5-1 オススメのパターン!空のカタログ ･･･ 112
5-2 空メイン!作画コスト低めの構図 ･････ 116
5-3 サッと描けるとなにかと便利!花の作画 ･･ 120
5-4 メイキング ･･･････････････････ 124

制作：2021年2月

絵を描く時は決まって、自分の「好き」だけで描かないように気を付けていますが、最近の制作で唯一、好きなように思いのまま描いた作品です。鮮烈で真っ赤な夕日もカッコ良くて好きですが、淡い夕暮れも優しくて好きです。

05-1 空ってシンプルに見えて色とか複雑…迷ったらとりあえずコレ！

## オススメのパターン！空のカタログ

### 1 晴れ渡った青空

あまり実際の空を見ずに青空を描こうとすると、必要以上に濃く鮮やかになってしまうケースが多いように感じます。シンプルな青空を描こうと思ったときは、思ったよりも薄く、少しくすんだ印象を目指すと良いかもしれません。季節や気候にもよりますが、実際の青空や雲などの空模様は自分たちが思っているよりも鮮やかではないことが多いです。

映画の何でもないワンシーンのような、少しドラマチックな雰囲気で描こうと思ったら、少し緑みがかった色を使うと良いかもしれません。いわゆる水色です。青空として認識できる色だけど、見慣れている青空とは少し違う…といった、見ていたくなるような景色になりやすいです。青系との相乗効果を狙って雲に少し黄色を入れてアクセントにするのも良いと思います。

やや緑みがかった青は、やや高明度の時に鮮やかに見えやすく、明るくすると爽やかな雰囲気になるため淡い印象の空にもうってつけです。コントラストが付けづらくはっきりとした絵にはなりにくいですが、優しくて空気の澄んでいるような居心地の良い絵になってくれます。草原や花など別のオブジェクトを描き込む際も優しい色使いを心掛けると統一感が出てくれます。

夏を彷彿とさせるような力強い青空を描きたいときは、空の青さと雲の白さにしっかり差をつけると良いと思います。青は低明度でもしっかり鮮やかに見えるので、濃く深い青を使います。雲も、シルエットがはっきりしたものにすると力強さが増すことがあります。日差しの強さも演出したい場合は、オブジェクトのコントラストを高めるように描くと良いと思います。

## 2 淡い夕暮れ

水色と朱色を混ぜて作った空です。遠い色相同士を混ぜているため2色の間は彩度の低いくすんだ色を経由しています。このくすんだ色のおかげで絵の中の比較的彩度の高い部分が引き立ち、また透明感も出ます。こうやってできた色の綺麗さを主役にする場合は、雲も小さくシンプルにし、色味も空と同系統にしてあげると上手く馴染みます。

パステル調の色味を上から、青、緑、黄色、赤の順で並べています。全体的に明度が高く、明暗差での面白みに欠けますが、それを色数がカバーしている感じです。これだけ色を使うと明暗差を補って余りあると思います。多くの色をグラデーションさせようとすると画面が散らかりやすいので、彩度を控えめにするなどして対応します。鮮やかに見えがちですが雲も同様に彩度は控えめです。

淡い暖色を使ったグラデーションです。赤やピンクに白を混ぜたような色を使っていますが、自然な色味で仕上げたい場合は朱色をベースに、幻想的で不思議な印象にしたい場合はピンクや紫系もふんだんに使うと良いかもしれません。自然な色味と幻想的な色味の組み合わせやバランスでも印象は大きく変わるので、自分がどれくらい自然に、または幻想的に描きたいかをしっかりイメージすると良いでしょう。

そこまで暗い色を使っていなくても、色の組み合わせが良ければ夜空を描くこともできます。中明度のくすんだ青からやや明るいグレーをグラデーションになるよう配置すると、明度を下げずに夜っぽくなります。彩度を上げると青空のようになってしまうので、鮮やかに見せたいときは単純に彩度を上げるのではなく、一部彩度の低い部分を作ることで相対的に彩度の高い部分を作ります。

## 3 強い印象の夕暮れ

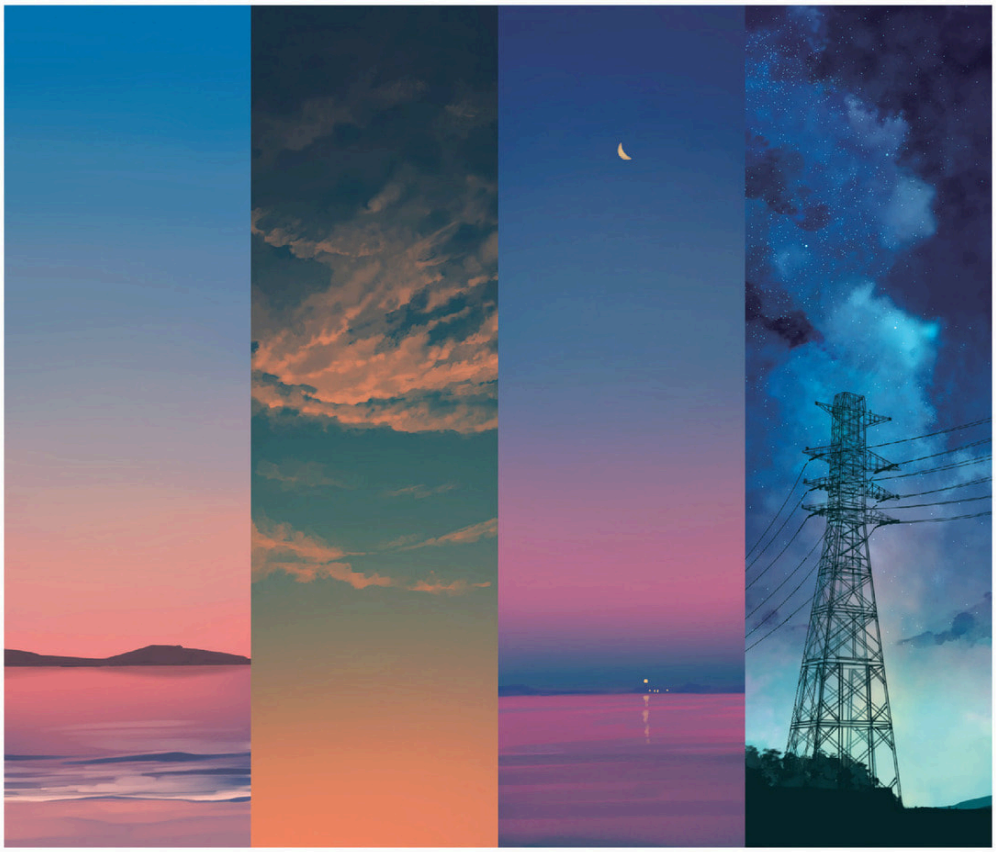
単純にグラデーションの色幅を増やしたり、コントラストを上げる事で印象を強くすることが出来ます。また、使う色が増える事で、非現実的な夢心地を見た人に与えやすくなります。高いコントラストで人をひきつけて、幻想的な色使いで人を引き離さない。みたいな感じで、人に見つけてもらいやすい要素と、人に長く見てもらえる要素の２つがあると絵として強いと感じます。

空自体に派手なグラデーションがなくとも、光の当たっている部分に相性がよく遠い色相の色を入れてあげると、色同士の相乗効果が絵に良い影響を生んでくれます。個人的に青とオレンジや、水色とピンクの組み合わせが好きで、使えそうなところにはとことん使っています(ややー辺倒になりがちでよくないですが…)。上の絵では、青い空にオレンジの光が目立っています。

時には明度を大きく上げるのではなく彩度を上げる事によって強い光が演出できることもあります。白に近い色を使うと明るい印象を与えやすいですが、上の絵ではあまり使っていません。その代わり画面下の黄色や赤に見える部分はかなり鮮やかな色を使うようにしています。組み合わせや描き方にもよりますが、鮮やかな色を使い光っているように見せることができます。

色幅もそこまで多くなく、コントラストも弱めな優しい描き方でも、使う色をやや見慣れないものにしてあげることで絵の印象を強くすることが出来ます。上の絵だと、気持ち赤紫がかった明るい色を使っています。これくらいの明るさの時間帯は、空は青みが残っていたり少し黄みがかっているくらいのことが多いので、やや幻想的に見えやすいのかなと思います。

## 4 日没あたり



日が暮れるくらいの時間帯の空は、上から夜が下りてきているようなイメージで描く事が多いです。そして多くの場合、夜部分を寒色寄りで、それ以外の部分を暖色寄りで描く事が多いです。また、夜か夜じゃないかの境界線は少ない時間で大きく変化するため曖昧です。夜部分とそれ以外をしっかりグラデーションになるようなめらかにつなげてあげると全体の統一感を出しやすいと思います。

暗く寒色の要素が含まれていれば割と夜に見えるので、少し緑みのある青や青紫など、色相を少しずらした色を選ぶこともあります。寒色を使うと清涼感が出やすいので、ちょっと温かい印象にしたいときなどは、青系の色からすこしずらしてあげても良いかもしれません。絵の目的に応じて少しでもその目的を達成しやすい色を選ぶと作品の純度が上がるかもしれません。

夜のグラデーションに含まれる暖色部分の色も、赤やオレンジ、黄色系統以外を使う事があります。涼しげな雰囲気を出したいときに、暖色をストレートに使ってしまうとかえって邪魔になることもあります。赤紫くらいの色味になるまで青を混ぜて使うと良いかもしれません。ただ、青系統に寄せすぎると統一感はでるものの、単調にもなりやすいので注意が必要かも。

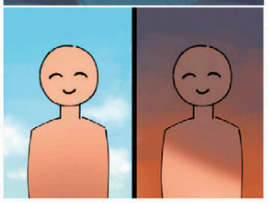
夜はどうしても昼間に比べて光源が弱いので、暗く低コントラストになってしまいやすいです。もし、夜を描きつつ高いコントラストではっきりとした印象で描きたいと思った場合は、銀河をイメージして空に思い切った明部を配置しても良いかもしれません。もし難しければ、水平線・地平線の付近をかなり明るくして、暗い色で雲を配置してみても良いと思います。

05-2 低コスト背景でも、ポイントをおさえると良い感じに！

# 空メイン！作画コスト低めの構図

## 1 全身は描かない！

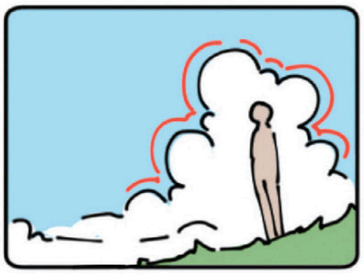
人物は腰付近で切ってしまうのがオススメ。人物と似た系統の色で空を描くと馴染みやすいです。慣れてきたら遠くに建物とかを小さく描いてみても良いかもしれません。



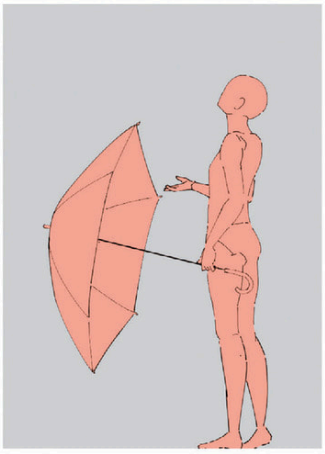
明暗の演出や背景の色によって人物の纏う雰囲気が大きく変わります。人物の喜怒哀楽にあった空模様を意識します。慣れてきたら「辛そうな人物×綺麗な空」みたいなギャップもアリ。

## Tips 雲の配置に気を遣おう

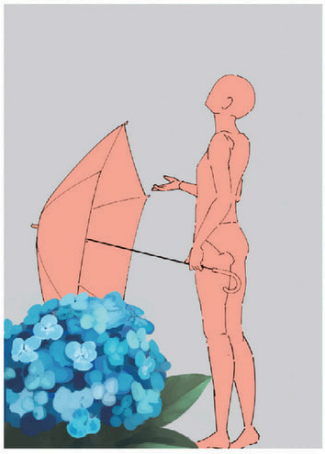
背景を空で構成すると雲を描く機会も増えるかなと思います。雲は、季節や気候によってある程度パターンはあるものの、「こう描かなければいけない」という決まった形はあんまりないように感じます。雲のような、配置や規模などを多少自由な形で描いていいオブジェクトを、なんとなくで描くのは少しもったいないです。左の図のように、人物に向けてカーブしながら配置してあげると人物に視線誘導をするような流れを作ることが出来ます。また、右の図では人物を囲うように配置して人物の存在感に貢献しています。



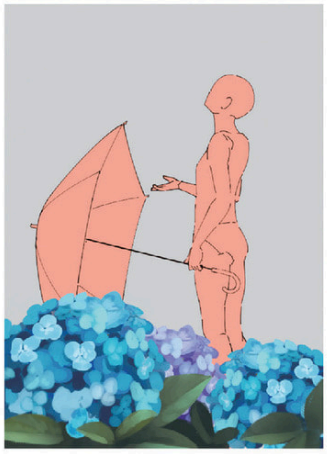
## 2 地面を隠そう



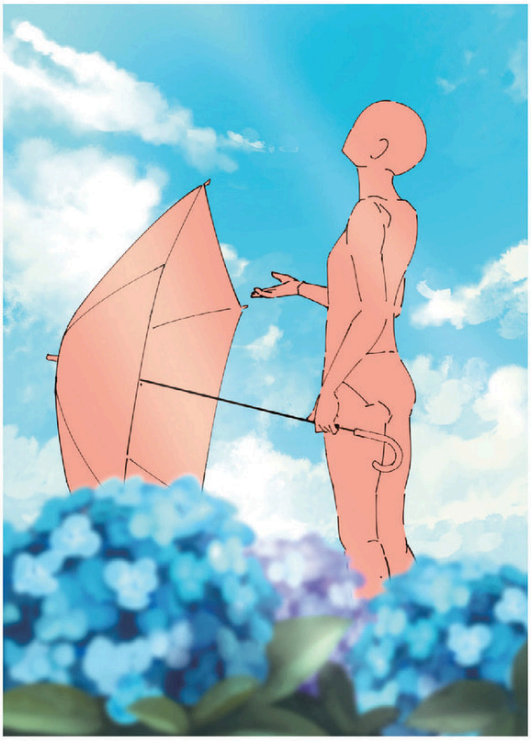
上の図のような構図で絵を描こうと思った場合、地面を描く必要が出てきます。ただ地面を描くとなると、人物のパースと合わせたり地面とつながるたくさんのオブジェクトを作画しなければなりません。これは大変な作業量です。



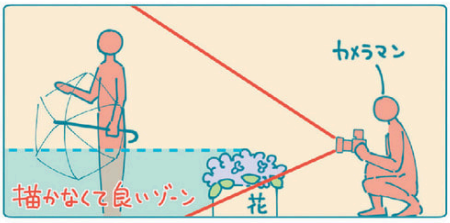
地面やその付近を描きたくない！そんな時は思い切って隠してしまうのがオススメです。雨上がりっぽいポーズなので雨から連想してアジサイを描きます。後々ぼかしをかけるので「アジサイっぽい何か」くらいの作画でもなんとかなります。



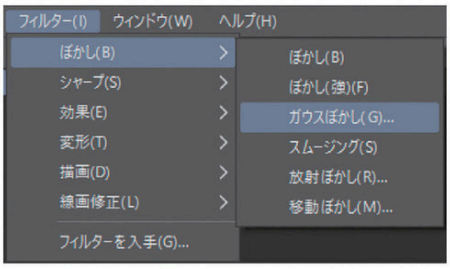
あくまで目的は作画コスト削減です。手前に手間取っていては本末転倒です。アジサイをある程度描いたら複製、反転、色調補正などで、ランダム感を出しつつ増やしていきます。ここまでくればほとんど終了です。あとはぼかすだけ。



描きたくないゾーンを隠すようにオブジェクトを配置することで、作画コストを大幅に削ることが出来ます。お急ぎで作品を制作している際には、ちょっと思い出せると便利かもしれません。

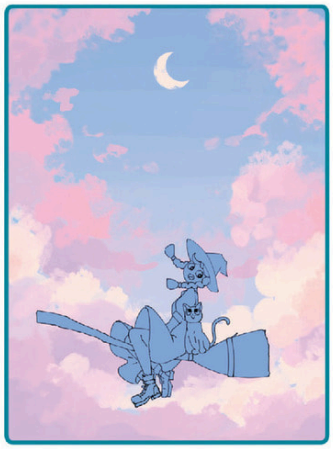



基本的には、ぼかす前提だろうとなんだろうと、キッチリ調べてしっかり作画する方が良いと思いますが、「とりあえずそれっぽい背景を目指そう！」という方にはうってつけだと思います。慣れてきたら作画コストを上げてみましょう。ちなみにぼかしは、ぼかしたいオブジェクトが描いてあるレイヤーを選択して「フィルター→ぼかし→ガウスぼかし」と進むとぼかせます。



## 3 キャラクターを全身描きたいならコレ

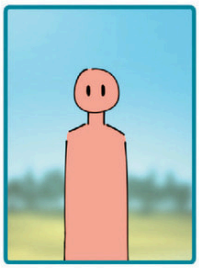
落下系。抽象的な表現が好きな人にはしっかり刺さります。ポーズもかなり自由度が高くてオススメ。その辺に居そうな服装だとギャップもあって○。



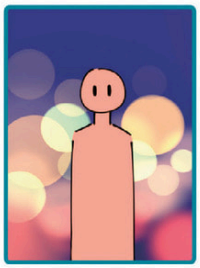
飛んでいる系。どうやって飛んでいるかの設定にもよりますが、こちらも自由度高め。スーパーヒーロー、メカ、魔法使い…意外と飛ぶシチュエーションは多いですね。

ふわっとしている系。ふわっとしてるなと思ったらとりあえず空背景のみでいけちゃったりします。自由度こそそこまで高くないですが何かと便利です。

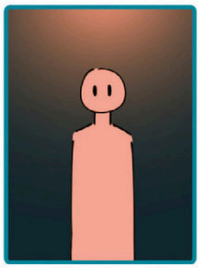
## 4 その他、背景楽したい時の小ネタ



とりあえずぼかす！下あたりに黄緑色を入れておいてぼかすと地面っぽく見えていい感じです。人物に近い背景だとできないのでそこだけ注意が必要です。



濃い青をベースに、スタンプの要領でカラフルに丸を散布すると夜景っぽくなります。ちょっとぼけた丸もあるとより良いかも。加算（発光）で重ねてます。



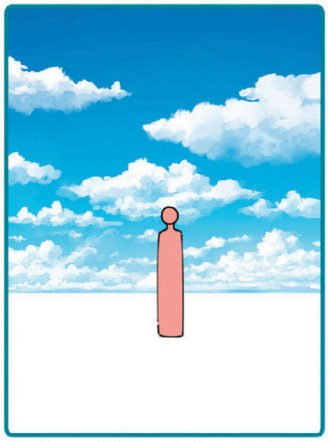
人物作画のクオリティで魅せるなら、背景はシンプルで大丈夫です！むしろ緩急がついていいかも。暗めの謎空間背景が個人的におすすめです。

## Tips 雲の明暗を描く時の意識

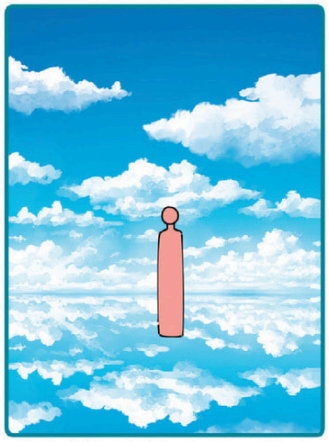
雲は光が透けやすい部分とそうでない部分とがあり、またとても遠くにあるオブジェクトのため立体感を出すための明暗配置が少し難しいです。もくもくとした雲を描くときはひとまず透け具合はおいておき、ぶどうのような球体の集合体をイメージすると良いかもしれません。

球体を意識すると明るくなりそうな場所と暗くなりそうな場所の目安がつけやすくなると思います。慣れないうちは、ひとまずコントラストも弱めで大丈夫です。

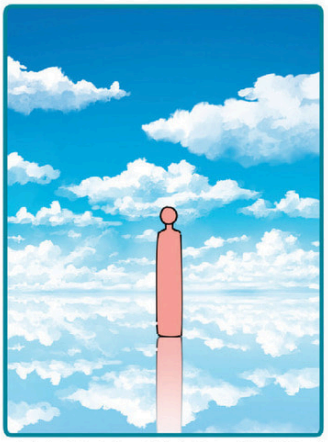
## 5 空だけで地面を表現したい！



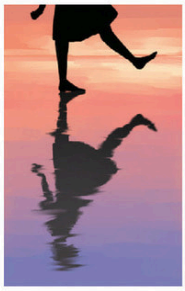
空は描けるけど地面は苦手…でも地面も描きたい！そんな時は、地面は一旦忘れてそれ以外をとりあえず描いてみましょう。なるべく真横から見たような構図がオススメです。空模様は好きな物で大丈夫です。



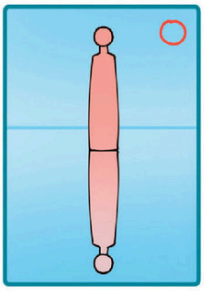
描けた空部分を複製し、１枚のレイヤーにまとめます。その後「編集→変形→上下反転」、反転した画像を水平線に合わせます。こうすることで、最初に描いた空と全く同じものが鏡写しのように地面に広がります。

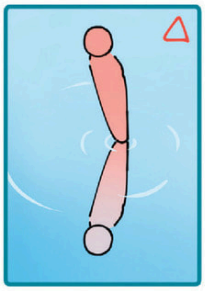


人物も同じように反射させて、地面部分の色味を少し明るくするなど調整をすると完成です。見る人が見ると「あ、楽したな？」と思われるかもしれませんが、景色自体綺麗ですし作画コストも削減できて非常に美味しいです。

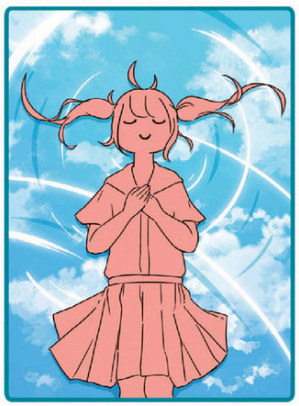


反射した水面の揺らぎを描きたいときは、色混ぜツールの「指先」がオススメです。一定方向に塗ることで波紋のようになります。鏡写しの作画は反転を使えば楽が出来ますが、これが出来るのは真横あたりから見た時で、カメラアングルに角度が付いていると正しい鏡写しにならないので、上下反転ではなく鏡写しの状態を新たに描く必要があります。





## 6 反射を使えばどんな角度でも



地面部分を反射するような質感で固定するならば、ほぼ空のみでありとあらゆる角度の背景を埋めることが出来ます。空が反射する地面を歩いたり寝転がったり…それだけでもシチュエーションとして情緒的で絵になります。また、慣れてくると「反射した人物」をメインに描くのもオススメです。鏡のように反射する質感を活かした構図です。

# 5-3 サッと描けるとなにかと便利！花の作画

画面のバランスや配置など、設計がしやすくなるかも？

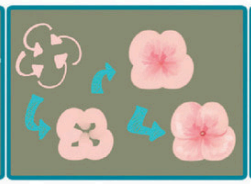
## 1 花についての説明

欲しいところに欲しい色を置けると、絵の自由度はグッと上がります。花は、室内なら鉢や花瓶、屋外なら花壇や自然生成などであらゆるところに違和感なく溶け込むことができ、またその種類の多さから、四季折々の景色に様々な色と形で存在しており選択肢も豊富です。絵の中の色彩を操るための手段として花はとてもおすすめです。

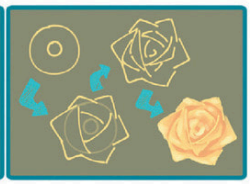
主役としての力や主役を目立たせる力にも秀でているので、例えばキャラクターイラストを作画した際、花飾りや花束などを顔周辺に配置するなどで視線を誘導しやすくもなります。
また、その柔らかな質感と複雑な折り重なり方、多種多様な色彩から基礎力を上げる練習にもうってつけなように感じます。

## 2 パターン別、それっぽい花の簡単な描き方

細かい種類はさておき、それっぽく花を描きたい時はパターンを幾つか分けておくと良いと思います。例えば細かい花びらが特徴的な種類のものは、中央に向かって細くなるよう線を引くだけで花っぽくなります。



少し丸っこいような花を作画したい場合は、ブラシサイズを大きめにして花びらの輪郭を描くと比較的簡単です。中心部に向かって色のグラデーションも作るとより花っぽく見えます。



花びらが複雑に折り重なっているものは、いきなり細かい重なり方を意識する前に大まかな形からアタリをとってあげると安定しやすいかもしれません。個人的には 2 重丸を意識すると描きやすい気がします。

## 3 描き順と効率

群生した草や花を描く場合は、背面の方にある影になって暗く見える色から描くと効率が上がる場合があります。

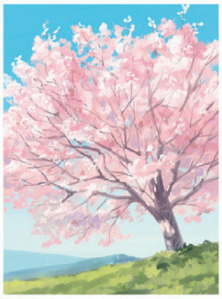
徐々に光がしっかり当たる層を上に描いていくことで立体感が出ます。作画コストも比例させて上げていくと良いかも。

最後に一番上の層を描いて終わりです。手早く仕上げたい場合には特に、奥側から描くと時短になる場合が多いです。

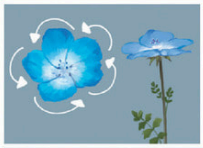
## 4 使いたい色を使おう

花を描くとなると、どの組み合わせが良いのか、季節や風土は合っているだろうかなど色々と気になることも多いと思います。ですがとりあえず初めは絵を構成するための道具の 1 つと考えて、使いたい色と形を作画するのも良い手段かなと思います。
季節感や種類をある程度気にしたい場合は次ページにて少し触れていきます。

## 5 季節別！使いやすい花　春編

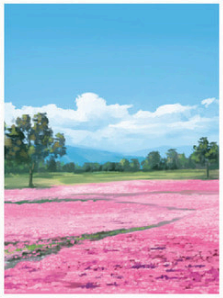


桜、主にソメイヨシノです。ピンクのイメージが強いですが基本白っぽいです。赤ベースのピンクがおすすめです。



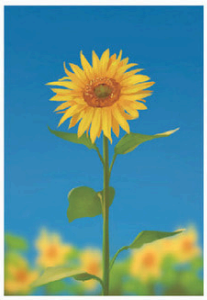
ネモフィラです。一面に広がる青い色彩が印象的です。花は丸く、中央に白を置くと雰囲気が出ます。

芝桜です。桜よりやや細身なものが多い印象です。色味は白っぽいものからうす紫まで豊富で、地面の色をコントロールしやすいです。



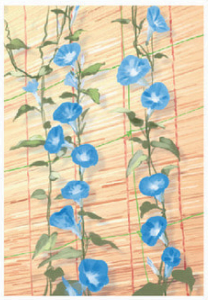
菜の花です。少し寒い時季から咲きます。背も少し高さがあり鮮烈な黄色や柔らかな緑が春らしい空模様と相性が良いように感じます。

## 6 暑さの象徴や清涼感！夏編



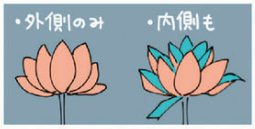
ひまわりです。多くの花びらが柔らかく折り重なっているので、細かさに気をとられ過ぎないよう全体のシルエットを強く意識して描きます。

朝顔です。ツタ状なため柵や壁にも配置がしやすいです。色や柄の種類が多く花１つ１つの作画コストはやや低いので扱いやすいです。



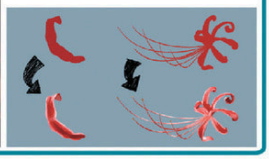
アジサイです。イメージしやすいのは西洋アジサイ。花びらのような部分は実は装飾。全体のシルエットが丸くなるように意識すると良いでしょう。

蓮の花です。水面から背を伸ばすようにして咲きます。花びらの外側だけを描くとのっぺりしやすいので表裏をしっかり作画すると立体感がアップ。

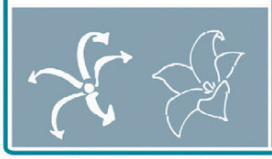


## 7 華やかさの中に哀愁！ 秋編

彼岸花です。色とシルエットが特徴的なのでまずは形をとって明暗は後回しにすると描きやすいですよ。



桔梗です。暑い時季に咲きますが秋のイメージを持たれることが多いです。花びらの湾曲具合で立体感を出します。

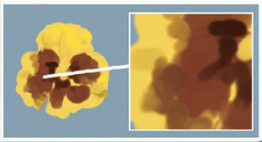


金木犀です。色んな時季に生垣として見られ秋に花を咲かせます。小さな花のため描き込み過ぎに注意。

コスモスです。すらっと伸びて花を咲かせます。１つ１つの高さに少しだけ差をつけて描いてあげ、層を意識するとよりコスモスらしくなると思います。

## 8 寒くても元気！冬編

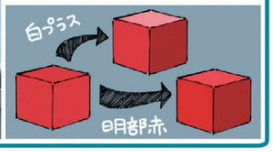
パンジーです。こういったはっきりとした色彩の花は細かい明暗よりも色を優先します。寄ると塗りはかなりラフです。



クリスマスローズです。少しくすんだ色味のものが多いので色選びに注意しています。白く見える部分もグレーを使っています。

シクラメンです。花びらはやや縦方向に伸びています。葉っぱの模様が複雑なので、模様を描いた後に明暗を入れても良いでしょう。

ポインセチアです。花は中央の小さい部分。鮮烈な赤なので、明部の作画は白を混ぜ過ぎないようにしています。

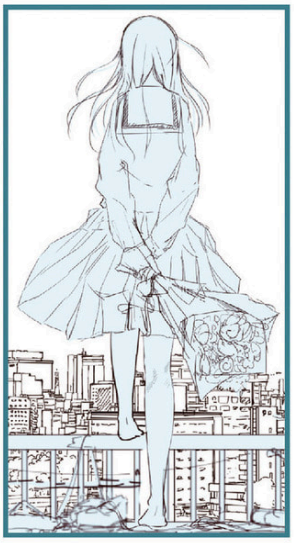


05 4 イラストメイキング パート⑤

# 『卒業式』メイキング

## 1 線のラフと色の初期案

重いテーマが苦手な方は読みとばして頂ければ幸いです。
ラフスケッチです。死んでしまう事と卒業をかけて、「辛い人生からの、自分なりの卒業式」みたいなイメージで描き起こしました。構図はいつも通りシンプルですが、テーマが分かりやすいものはベタな構図と相性がいいように感じます。



おおまかな色の初期案です。清書時には修正していますが、全体的にくすんでいます。悲しいテーマなのでそれに合わせて少しくすませて描いたのですが、後々「悲しいテーマときれいな色味のギャップでいこう」と思い色味を変更しました。特に遠景は、やりすぎなくらいに綺麗な景色にすることで、皮肉っぽくてストーリー性に深みが出ればいいなと考えました。

死んでしまう事のモチーフとして雲が天使の輪と翼に見えるようにしました。絵のテーマを象徴するオブジェクトを目立つように配置すると、作品を見てくれる人にとっても分かりやすくて良いかなと思います。また、死んでしまう事と卒業式どちらも共通して、花はイメージが合うのかなと思い花束を持たせています。

## 2 キャラクターのラフと清書

人物のラフです。人物の着彩はパーツごとにレイヤー分けすることもありますが、今回は服装もシンプルでパーツがそこまで複雑ではないので１枚のレイヤーで塗り始めました。ラフは光源を意識しつつ、「正しそうな色」と「使ったら綺麗そうな色」を置いていく感じで塗ります。「正しそうな色」は、オブジェクト固有の色…例えば白シャツなら白に、影の色や光の色、環境の色を合わせていくイメージで考えています。「使ったら綺麗そうな色」は、絵として寂しいと感じた部分にパステル調の色を薄く使う事が多いです。

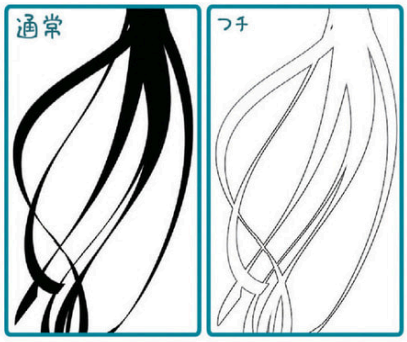
人物の清書が終わった状態です。ラフの段階で少し気になった部分を修正しています。手前側の足の長さが気になったので、かかとを上げているポーズにして調整したり、シルエットが気に入らなかったのでスカートのなびき加減を調整したりしています。色味はラフからほとんど変えずに、質感を足していっただけです。髪の毛は流動的に、衣類にはシワごとに明暗を、肌は滑らかに…みたいな感じです。花束はラフ段階では何も決めておらず、何も考えず塗ってしまうと色数と密度ですごく浮いてしまったので、暖色メインにしつつくすんだ色を差してみました。

## 3 髪の毛の作画

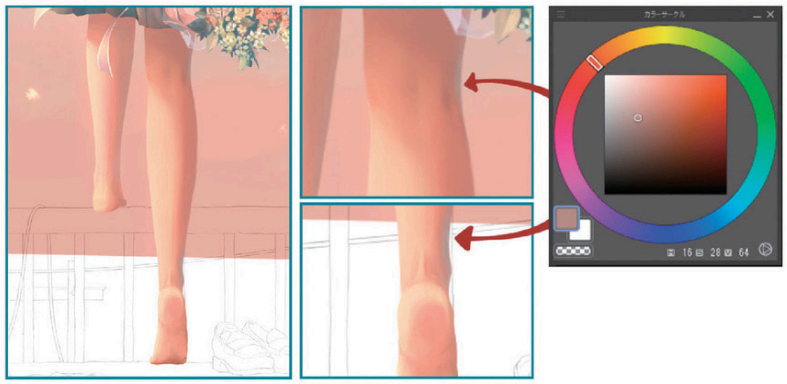
髪の毛はリアル感を出すために黒髪にしようかなと思っていましたが、全体の色味のバランスを優先して青みがかったグレーに落ち着きました。髪の毛は毛先になればなるほど密度が下がるので、長めのなびいている髪などは毛先に向けて色味を変える事が多いです。色数が増える事でクオリティが上がったように見えやすく、空気感も出てお得です。毛先に向けて明るくなるようなグラデーションが個人的に好きです。

## 4 髪のラフを描く時の小ネタ

髪の毛のラフを描くレイヤーを選択し、レイヤプロパティから境界効果「フチ」を付けて縁の色を黒に、描画色を白にしてあげると、線画っぽいラフが描けます。通常レイヤーと合成し輝度を透明度に変換することで線画としても使えます。自分では使ってはいませんが覚えておくとどこかで役に立つと思います。




## 5 肌の塗りと色の選び方




オブジェクトを塗るときに、影面に寒色を入れる事が多々あると思います。ただ、もともとが暖色っぽい肌で、尚且つ夕方となると、あまり強い青を入れると浮いてしまいます。肌に青い影を上手く入れるのが難しい時は、赤系のグレーを入れると馴染みやすいと思います。ベースが強い暖色だとグレーでも青っぽく見せてくれます。

## 6 服の塗り

服のシワに合わせて凹凸を付けていきます。それと同時に、ラフの時に入れたパステル調の色味も描き足します。ただ乱雑に入れず、自分の中で良いので配置にルールを作ってあげると統一感が保てる気がします。

暖色は明暗の境界線と、光に近い側の面、この場合左向きの面に入れるようにしています。

寒色はしっかりと窪んだ影面と、光から遠い側の面、この場合右向きの面に入れるようにしています。

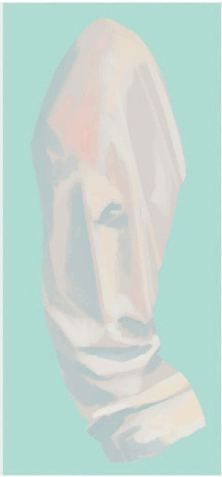
淡い色味をピンポイントで置く事で絵の雰囲気をグッとよくしてくれる場合があります。右の図のように淡く使ってあげると絵として馴染みやすく使い勝手も良いと思います。以下個人的によく使う色メモです。

黄色系は突出して明るい面に使う事が多いです。鋭く入れるよりは、面に単調に入れる事が多いです。

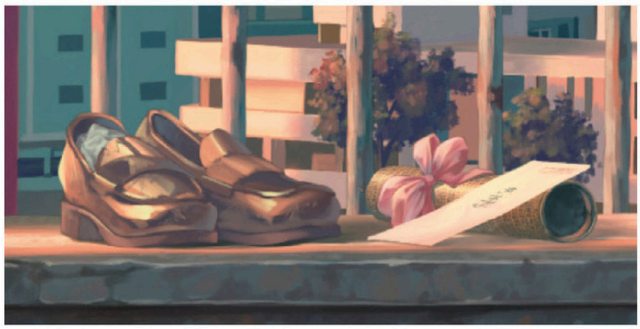
赤系は明暗の境界線や中明度の起伏部分に入れる事が多いです。悪目立ちしにくく気軽に置けます。

水色は鋭くエッジに差すように使う事と良いアクセントになります。淡く影に入れても良いでしょう。

青系は物と物の小さな隙間にできる濃い影に入れる他、固有色自体が暗いトーンのものにも使えます。



## 7 その他の小モノ



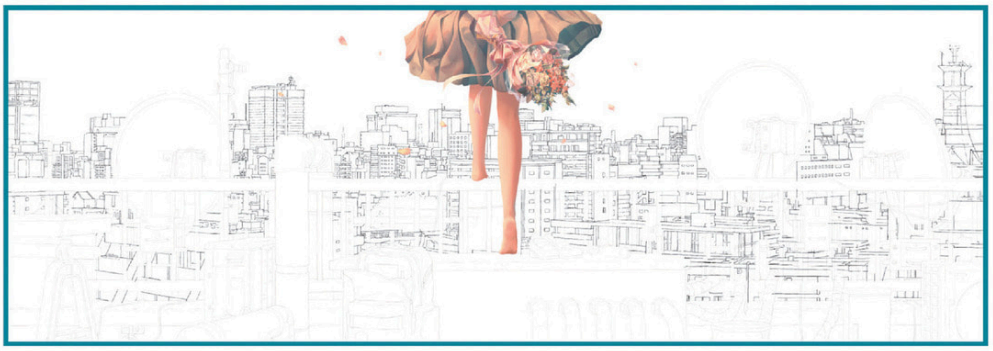
人物回りの小物たちです。靴は大事に使っているイメージで、光沢感はしっかりありつつも細かい傷を入れて描いています。身に着けているものの質感表現にも、キャラクターの人物像が滲み出てくるので小物と言えど気が抜けません。靴の隣にある筒や封筒も、この絵のキーとなるのでほんの少しコントラストを高くし、悪目立ちしない程度に存在感を出しました。

## 8 重要な部分を目立たせる.空の配色

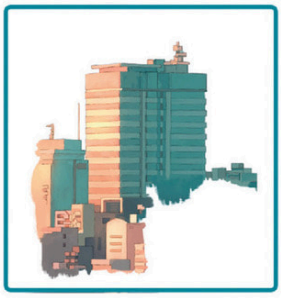
空の作画です。翼や輪っかのような形状で浮かんでいる雲はこの絵において重要なオブジェクトです。なのでしっかり目立たせるためにも濁りなく鮮やかな色味を使っています。左のカラーサークルが、主な雲の色味です。

目立たせたい雲を鮮やかにしただけではまだしっかり目立たせられているとは言えません。雲の描かれているあたりの空をグレーに近い色にすることで相対的に雲を目立たせます。左のカラーサークルが雲付近の空の色です。

## 9 遠景の線画と塗り方



遠景のビル群の作画です。かなり遠いので細かい凹凸や窓の作画などより、大まかなシルエットを大事にしています。ある程度ビルの形状が分かる程度に線画をし、線画の下からシンプルに色を置いて清書のイメージを掴んでいきます。

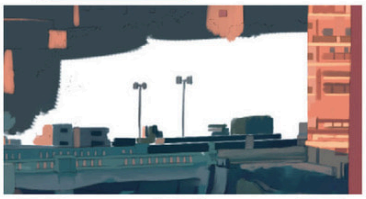


遠景の色は空同様、多少リアルでなくともとにかく綺麗に描きたいと思ったので、現実味よりも色の相性を優先して描きました。濃い水色とオレンジの２色をベースにして統一感を出しつつ、隣接する建物の色味を最低限変えて描きました。

## 10 描かなくて良いところは描かない

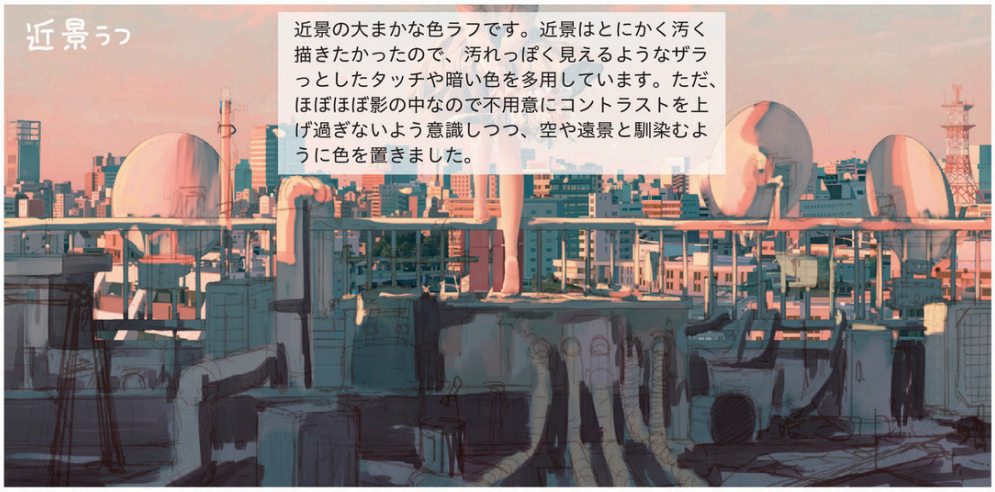
今回の絵は近景と遠景がやや複雑に重なり合っています。主に近景の柵のせいです。それ以外にもアンテナやダクト等遠景と重なるオブジェクトが多いです。重なり隠れる場所までしっかり作画すると本当に時間がかかってしまうので、描かなければいけない範囲を常に気にしながら時短していきます。近景のシルエットだけ作画し、表示非表示を繰り返したりすると範囲が分かりやすいと思います。

## Tips 遠景の空きスペースの埋め方

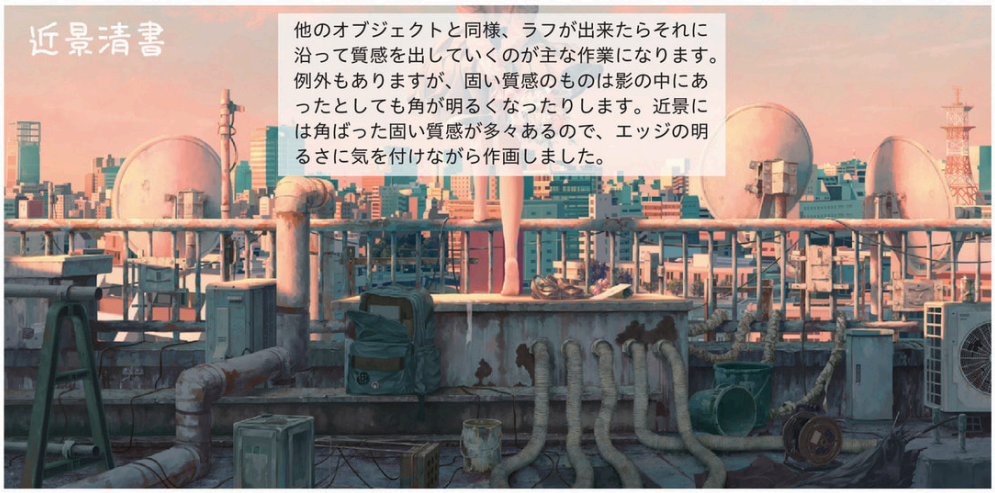


遠景を描いていると、「謎のスペースが空いている…」とか「もうちょっとオブジェクト増やしたいな…」なんてことが多々あります(ただの不注意ですが…)。そんな時は、ややザラっとしたブラシで濃い緑色をモコモコとおいてあげると、木っぽく見えるし時間もかからないのでよく助けられます。遠景の木はコストが低くて使いやすいのでオススメです。

## 11 近景の作画




近景の大まかな色ラフです。近景はとにかく汚く描きたかったので、汚れっぽく見えるようなザラっとしたタッチや暗い色を多用しています。ただ、ほぼほぼ影の中なので不用意にコントラストを上げ過ぎないよう意識しつつ、空や遠景と馴染むように色を置きました。




他のオブジェクトと同様、ラフが出来たらそれに沿って質感を出していくのが主な作業になります。例外もありますが、固い質感のものは影の中にあったとしても角が明るくなったりします。近景には角ばった固い質感が多々あるので、エッジの明るさに気を付けながら作画しました。

流石にオブジェクトが多いなと思ったのでパーツごとに大まかにレイヤーを分けて作画しました。近景と言えど、影の中で色味も近いオブジェクトばかりなので１枚のレイヤーで描いても良いのかなとも思いましたが、この絵のテーマ的に近景を細かく汚く描く事は大切かなと感じたのでなるべく丁寧に作画しました。

# 12 『汚い』の描き方

## ●黄土色を使おう!

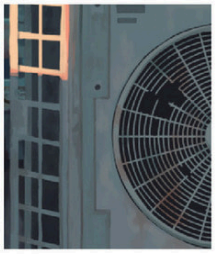
黄土色は原色を混ぜた時にできやすい色で非常に濁って見えるため、汚れを描く際にはうってつけです。もちろん組み合わせ次第で綺麗な色にもなりますが、今回は汚さを演出するためにところどころに置いています。

黄色はそのままトーンを暗くして使うと濁った印象に見える事もあります。綺麗な印象の絵を描きたいときには扱いに注意が必要です。

黄色を鮮やかに使いたいときは、様々な方法がありますが、濃い部分に赤系統を混ぜてあげると手っ取り早く綺麗に見えやすいと思います。

## ●なるべく壊そう!

決まった形状のあるオブジェクトで、多少破損していても不自然にならないものがある場合、基本壊しておくと退廃した感じが出て良いと思います。もし壊せそうなものが無い場合は新たに壊す用のオブジェクトを追加するのもアリ。



## ●急な色使いをしよう!

「ザラっとした質感で、光が当たっている部分は明るく…」と素直に作画することはとても良いことですが、時には唐突に濃い色や白っぽい色を置く事もオススメです。何かの痕跡や傷、錆などは大胆に入れてあげるとかっこいいです。

## Tips モチーフの小話

人物の向いている方向には流れが生まれます。今回の絵はそれを時間の流れにかけて描きました。人物の立っている、ひどく汚れて一刻も早く抜け出したくなるような屋上が「現在」。遠くの綺麗な空やきらめく街並みが「憧れた届かない未来」のイメージで描いてみました。モチーフが何を表しているかをハッキリさせると、どう描けばいいか見えてきます。

# PRACTICE 6

実践編 6

## 「夏の塔」


6-1 図形を用いた使いやすい構図 ……134

6-2 パターンで覚えるビルの作画 ……138

6-3 遠近で描き込みの差をつけよう！ ……142

6-4 メイキング ……146

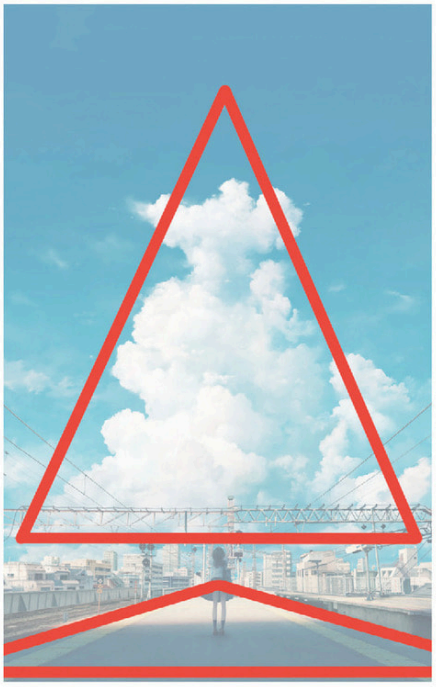

制作：2020年6月

夏は、夏!!って感じで、ハイテンションなイメージが強いです。でももっと静かに、ずっしりとのしかかるような青さが毎年とても目を引きます。夏と言えば強い日差しや煌びやかな夏祭りが素敵ですが、夜みたいに濃い影も印象的です。

06-1 キャンバスの中に図形を入れて演出力UP!

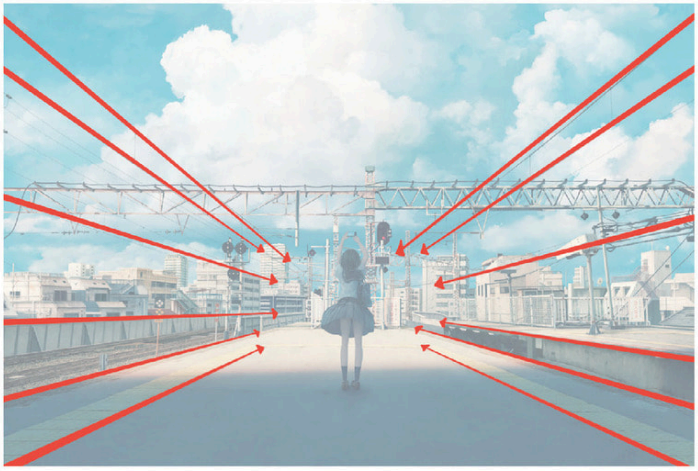
# 図形を用いた使いやすい構図

## 1 三角形を用いた構図



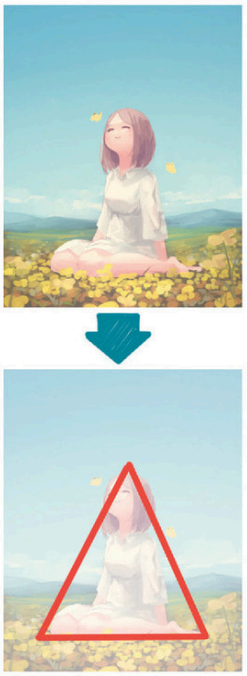
三角形を意識させる構図は見た人に安心感を与えやすく、またどっしりとした存在感や安定感なども感じさせやすいです。画面の中に三角形を入れると考えると、ちょっと難しそうに感じますが、あくまで三角を意識したオブジェクトや空間があれば大丈夫です。例えば遠くまで続く道、道路や線路などを正面から捉えた場合、それだけで地面が三角形っぽく見えてくれます。よって画面中央に消失点があるような絵では特に何も意識していなくても三角形が入り込む場合もあります。ただ、使い勝手のいい構図ではありますが、表現としてはやや落ち着いたシンプルなものなので躍動感や勢いを描きたいときには向かない場合もあります。

## 2 集中線を用いた構図

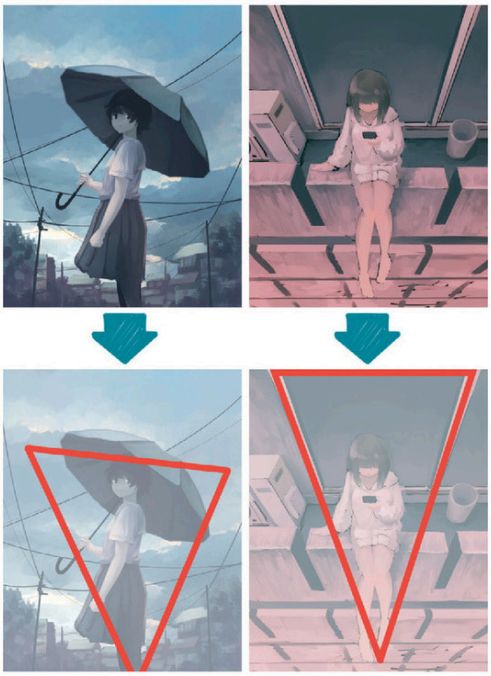


一点透視図法などの消失点が中央にある絵では、その一点に向かって画面内の線が集まることで集中線を生み出します。そして、集中線の中心にはおのずと視線が誘導されやすいので、そこに主役を配置することで上手く視線を誘導し目立たせることができます。また、消失点が中央にある絵は左右のバランスが整えやすく、三角形を用いた構図とも合わせやすいため、シンプルな画面構成が好みな方には非常におすすめです。とても単純な仕組みですが主役に視線を誘導する力は非常に強く、その他の構図とも合わせやすいです。

## 3 逆三角形を用いた構図



安定感や安心感をアップさせる三角形に対して、逆三角形は不穏さや緊張感、危うさなどを印象付けやすいです。左の絵は人物も笑顔でぽかぽかと気持ちよさそうな安心感のある絵なので、三角形と相性がよさそうです。逆に右の絵の様な、含みのある雰囲気のものは逆三角形を取り入れると相性がよく印象がより強くなります。画面内に簡単に逆三角形を作りたい場合は、強めの俯瞰、上から見たような構図にすると作りやすくなる場合があります。



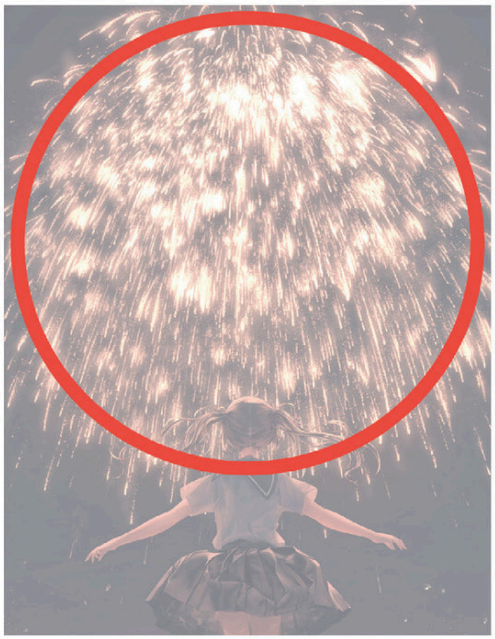
## 4 円形を用いた構図

円形を用いた構図は、モチーフを環状に配置するものや、単純に丸いものを配置するものなど色々ありますが、どの方法でも画面内に円を意識させるポイントがあると神秘的な印象になりやすいです。また、中央に配置することで構図としての収まりが非常に良いです。

キャラクターが主役の絵の場合、画面内に円形のものや球体を配置する際、より注意が必要です。例えば、キャラクターの顔付近や顔と同じ高さに、顔と同じくらいのサイズの円が配置されていると主役の邪魔をしてしまう場合があります。左の図では人物の顔と同じくらいのサイズのシャボン玉が同じ高さに配置されていますが、人物の存在感を阻害してしまっています。

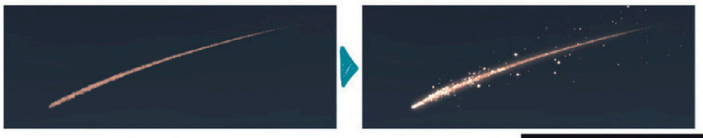
主役を際立たせるため、顔と同じ列に目立つオブジェクトは配置しません。邪魔なシャボン玉は、位置をずらしたりサイズを変える事で処理すると良いかも。円に限らず、主役と同じ高さの位置には目立つものが無い方がいいとされています。遠くの建物、雲、主役以外の人物作画など、エキストラに該当するオブジェクトは配置に気を付けると良いでしょう。

## 5 時には大胆に！



図形を用いた構図は、小さく配置したり目立ちにくい入れ方をすると殆ど効果がありません。大胆に配置してあげることで、何を見せたいのかがはっきりしやすくなったり画面がスッキリしたりと良くなるかも。どういう図形を用いて何をしたいのかがハッキリしている時は、それに関係のないオブジェクトは一切合切排除するのも１つの手段だと思います。ただ、オブジェクトを少なくするため作画や色選び、描き込みなどで甘い部分があると一気に崩れてしまいます。絵にもよりますが、不安な場合は少しだけオブジェクト数を増やしてあげても良いかも。円を使った構図の場合、それに沿った全体の流れを崩さないように配置すると統一感が出ます。

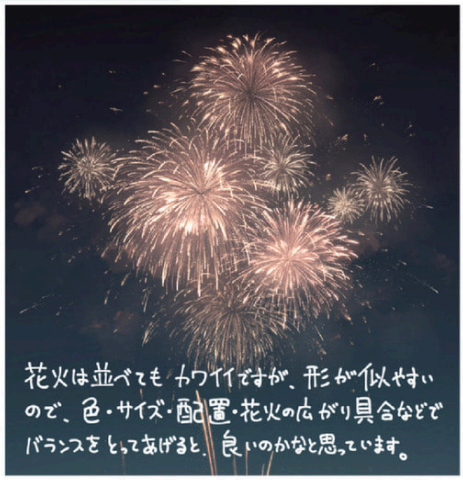
## Tips 花火や水しぶきの小ネタまとめ



ザラっとした細いブラシで線を描き、上から粒を吹きかけるようなブラシでなぞるとキラキラします。火花や派手な流れ星におすすめです。

### 水しぶき

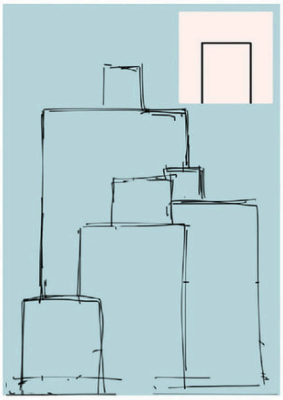
水しぶきはつながった細い帯状のものを意識すると全体の流れがつかみやすいかもしれません。複数の帯が翻っているようなイメージでアタリをとっています。透けている感じを出すためになにも作画をしない部分も残すようにしています。



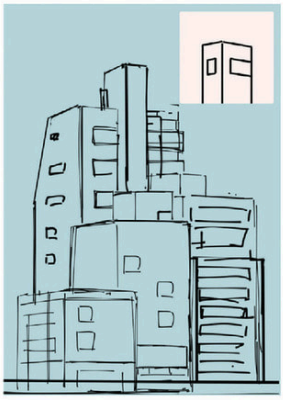
06-2 ポイントをおさえて効率よく作画しよう。

# パターンで覚える! ビルの作画

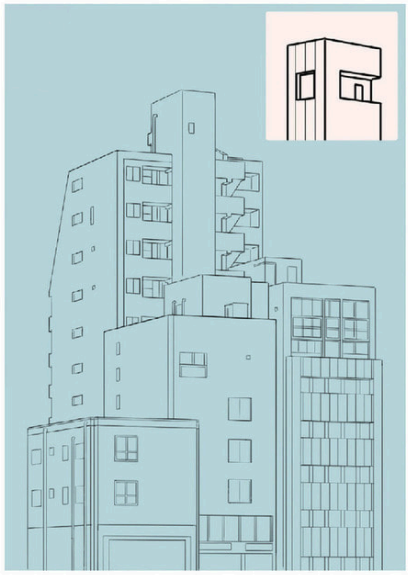
## 1 線でビルを描く場合



細かい構造やパースはさておき、ひとまず配置だけ考えていきます。ビル同士の配置や重なり方だけでも、自然に見せようとすると難しいです。まずは四角の組み合わせでシンプルにアタリをとっていきます。



ビルに角度を付ける際、それぞれの建物が微妙に違う角度だとより自然に見えますが、難しい場合は同一パース上に並べても良いと思います。窓や凹凸のアタリを四角で取ったら、その上から線画にします。



## 2 ビルを描く時のちょっとした注意点

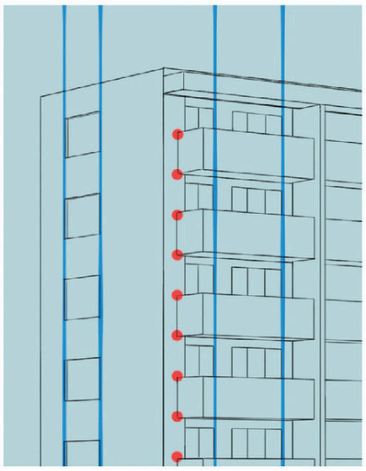
建物の側面が2面見えている場合、この両側面に配置されるオブジェクトのサイズはしっかり合わせるよう意識します。左の図では両側面の1階層あたりのサイズが大きく違うため少し気になります。精密に合わせるまでしなくとも大まかには揃えたいです。

複数のビルを描く際も、1階層あたりのサイズに注意が必要です。建物の種類によって差はあるものの、近くのビルなら大きく見えますし、遠くのビルなら小さく見えます。そして、似た位置に存在する建物のサイズ感はしっかり合わせたいです。

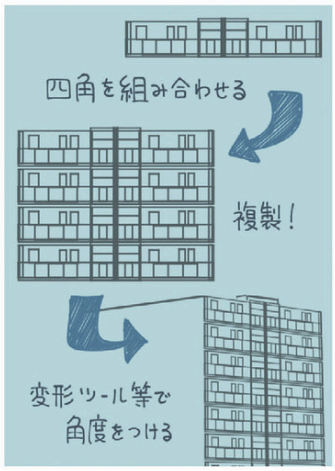
もちろん例外はありますが、オフィスビルっぽく描きたい場合は大きなガラス窓を設置しつつ、起伏の少ない滑らかな印象にしてあげるとそれっぽくなります。この描き方ばかりだと単調になることもありますが、時短にもなるので要所要所でならアリ。

こちらも例外は多いですが、人の住んでいる感じを出したい場合は、大きな起伏をたくさん作ってあげると良いかもしれません。マンションは通路や階段、ベランダなどで凹凸ができやすいのでシルエットを複雑化させるのも良いと思います。

## 3 建物作画の時短

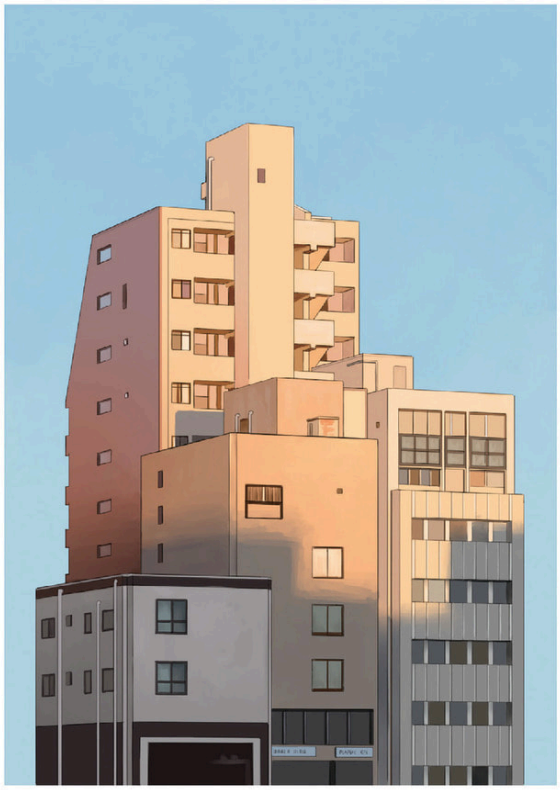


多くの建物は直線的に作られていて、１階層ごとのサイズや窓が配置される列などが一定です。なので、縦横のグリッドや、等間隔の点などをあらかじめ配置すると効率的です。
更に時短したい場合は、真横から見た建物の１階層分だけを作画して、それを複製、変形しラフを作ってあげると良いかもしれません。

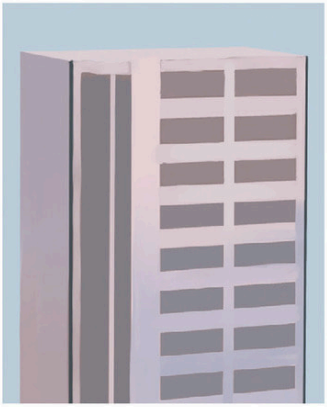



## 4 線画に着彩

ビルはかくかくとした形状のものが殆どなので、面の向きや光の位置を考えて大まかな立体を捉えてあげると着色しやすいです。遠くのビルは細かい質感が見えづらいので、立体感さえ捉えられれば塗りつぶしツールで色を置いただけでもリアルに見えます。もし単調になってしまう場合はほかのビルの投影を描くとごまかせます。



## 5 線画なしでビルを描く場合



長細い四角を組み合わせてアタリをとります。この時、表面の凹凸感を意識しつつ「窪んでいる部分だから暗い色」「光がしっかり当たる面だから明るい色」と考えて色を置きます。

余裕があれば外階段など少し複雑な形状も描き足します。本来は奥から描いた方が効率的ですが、目立たない部分なので特徴的な部分から描いても全然OKです。

近くのビルであれば、もう少しだけ描き込みます。扉や窓を足していくと一気にリアルになります。それでも物足りなければ、一定間隔ごとに横線を入れるのもオススメです。

## 6 シルエットや細かな色の差に気を付けよう

ビル群を描く際には、角度やシルエットに気を付けます。ビル同士は意外と同じ方向を向いていないものが多く、特に川沿いのような複雑な地形では、ビルごとに角度をしっかり変えられると良いと思います。シルエットも、それぞれのビルの規模や高さを細かく変えて描くとより自然に見えるので、なるべく単調にならないよう意識します。

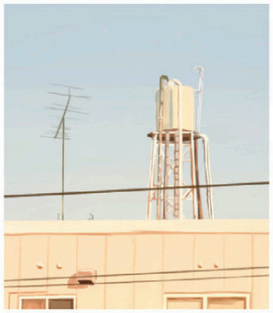
## 7 描き込みすぎにも注意？

ビルは大きな建築物で情報量が非常に多いです。ですが遠くにある建物や、影まって見えづらいものは情報量がそぎ落とされるので、描き込み過ぎにも注意が必要です。質感や細かな凹凸ではなく、大まかな立体感と自然な色選びを優先することで、短い時間でリアルな表現につながると思います。

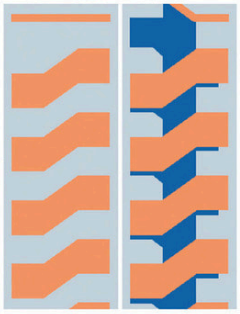
## Tips 建物作画の小ネタ

描くのが難しそうな場所は、室外機で埋めてしまうのも手です。四角と丸のシンプルな図形で、尚且つたくさん配置しても違和感が少ないです。

窓は形状によって印象が大きく変わります。丸や三角を多用すると、少しファンシーな印象にも。状況にあった作画が必要になります。



屋上が寂しいなと感じたらアンテナや貯水タンクがオススメです。特に貯水タンクは形や色味にもバリエーションが豊富なので、困った時に足しやすいです。

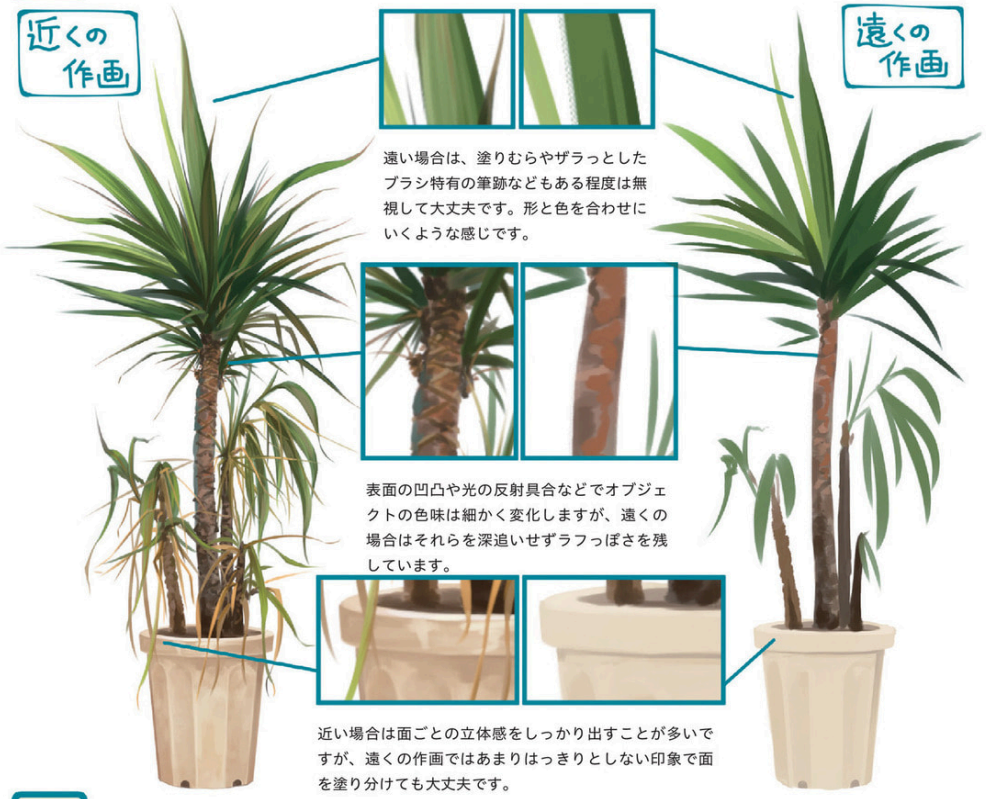


マンションなどの外階段は形状が複雑です。まずは、手前の面（オレンジ部分）だけを描いてあげるとイメージしやすいかもしれません。

06-3 メリハリのある描き込みで、時短しながらクオリティUP!

# 遠近で描き込みの差をつけよう!

## 1 差をつけるポイント

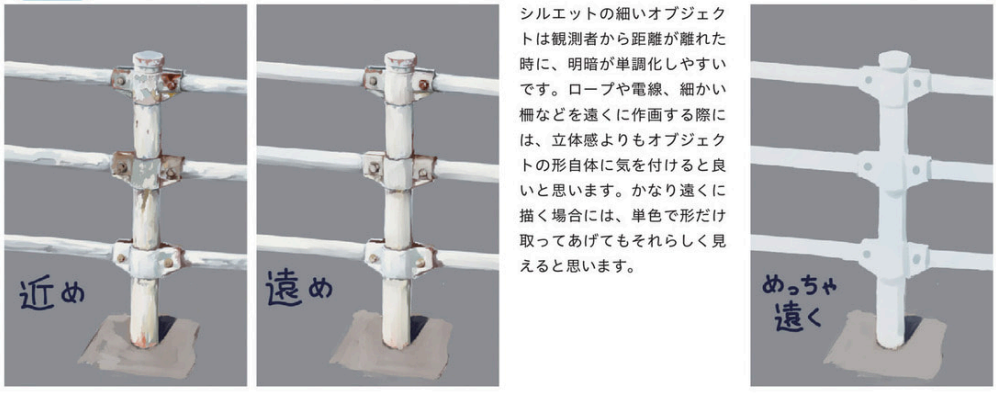



遠い場合は、塗りむらやザラっとしたブラシ特有の筆跡などもある程度は無視して大丈夫です。形と色を合わせにいくような感じです。

表面の凹凸や光の反射具合などでオブジェクトの色味は細かく変化しますが、遠くの場合はそれらを深追いせずラフっぽさを残しています。

近い場合は面ごとの立体感をしっかり出すことが多いですが、遠くの作画ではあまりはっきりとしない印象で面を塗り分けても大丈夫です。

## 2 シルエットの細いオブジェクト




シルエットの細いオブジェクトは観測者から距離が離れた時に、明暗が単調化しやすいです。ロープや電線、細かい柵などを遠くに作画する際には、立体感よりもオブジェクトの形自体に気を付けると良いと思います。かなり遠くに描く場合には、単色で形だけ取ってあげてもそれらしく見えると思います。

## 3 ゴチャゴチャしたオブジェクト

色味がごちゃっとしているオブジェクトは、近くにある場合には多少の時間がかかってしまったとしてもしっかりめに描き込むのが良いのかなと思います。配置が遠くの場合は乱雑に色を置いただけでも意外とそれっぽくなります。物にもよりますが、色のごちゃつきを描くときはあまりぼかさず色と色の境界線をはっきり描いてあげると良いと思います。また下の図のように、オブジェクトの距離が詰まっている場合は１つ１つの描き込みに差をつけすぎないようにします。

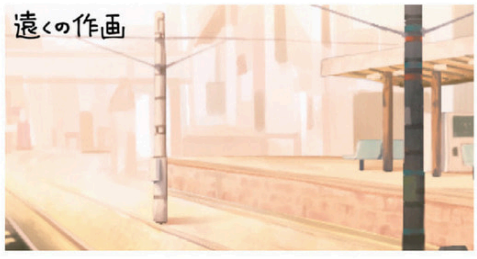
## 4 地続きのオブジェクト

模様などが地続きのオブジェクトも、遠近に差がある場合は描き込みを変える事が多いです。１つのオブジェクトなので、どこか一か所から作画コストを変えるのではなく、遠くの作画になるにつれ徐々に作画コストを落としていくような描き方をしています。作画コストを落とすさじ加減が難しい場合は、いつもより小さめのキャンバスで練習するのもオススメです。

## 5 一枚絵で見る、描き込みと遠近感

遠近での描き込み量の差を、１枚絵で見ていきます。線路上に電柱のようなオブジェクト（架線柱）が等間隔で並んでいますが、奥のものになるにつれて１本の線のように見えると思います。また、点字ブロックや線路内の砂利など凹凸のあるオブジェクトも、遠くに行くにつれ滑らかな平面のように見えると思います。これらを把握していると遠景の作画コストを下げることができます。
ただ、明暗やオブジェクトの位置など、遠近以外にも描き込み量を変えたいポイントはあるので、遠近だけにとらわれ過ぎないよう注意します。

作品の用途が決まっている場合、用途に応じたサイズで表示、印刷などすると適切な描き込み量が判断しやすくておすすめです。PCの壁紙用なら１度PCで全体表示してみる、Ａ４のクリアファイルを作るならＡ４で印刷してみる、など。

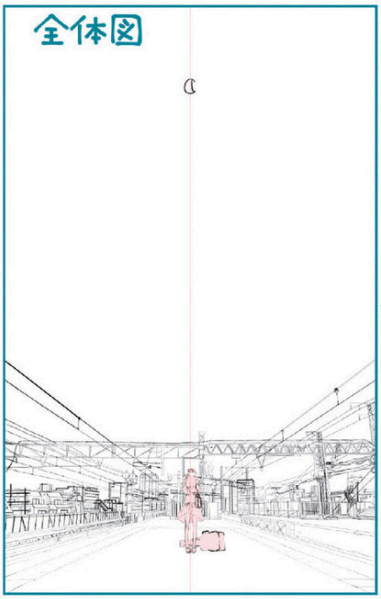


06-4 イラストメイキング パート⑥

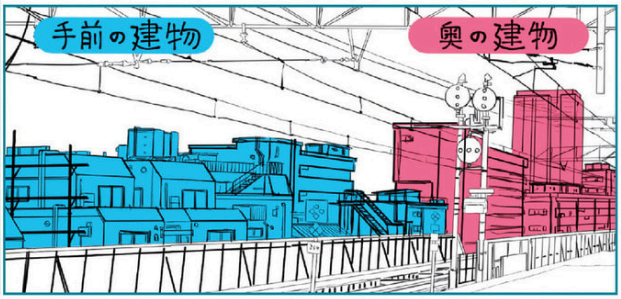
# 『夏の塔』メイキング

## 1 線でラフ制作

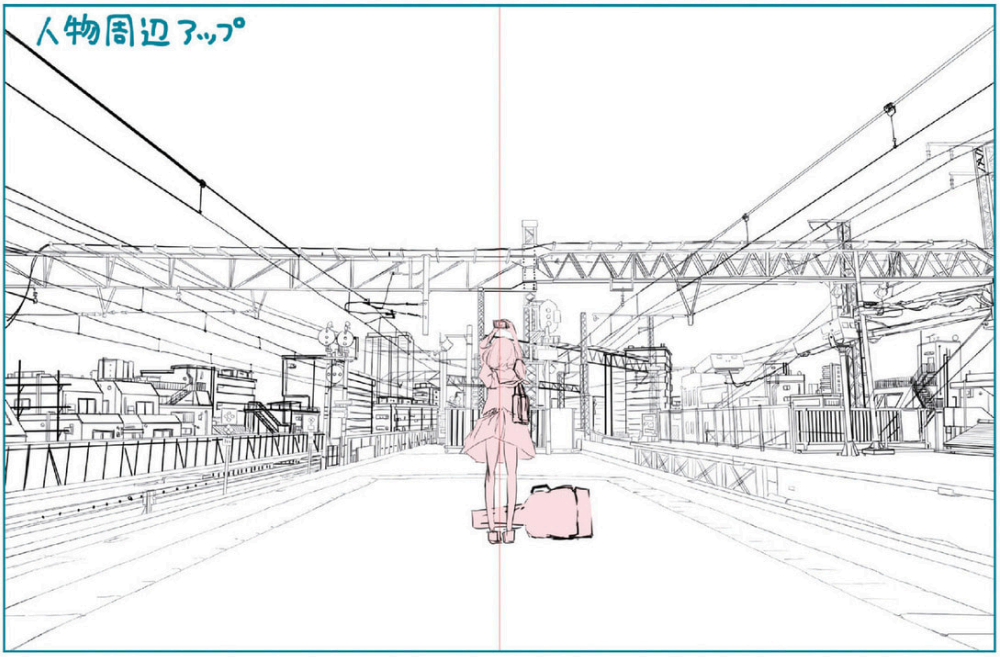
全体図



「正面から見た駅のホーム」「入道雲」「手前に落ちる濃い影」この三つを入れたいなと思って作画を始めました。空の面積が広い絵はシンプルに見えやすく、構図としても主役が真ん中にいる分かりやすいものなので絵の作りとしては非常に簡素です。なのでそれを補うために、駅や建物の作画は少し細かく描き構図全体の平坦さをカバーしようと思いました。手前の建物はパースの線を人物に集めて視線誘導をしたかったのでワンパターンな向きをしていますが、奥の建物はちょっとずつ角度を変えて、少しでも平坦さを消せるよう描きました。

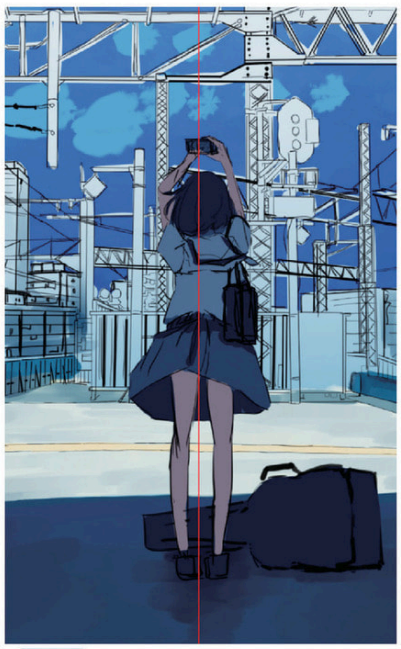



人物周辺アップ

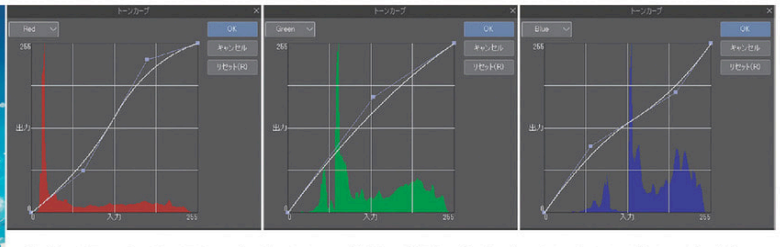


## 2 色うつを作る

線で形をとったラフに色を乗せていきます。作画を細かくしているとはいえ周りの建物などは脇役なので、主役となる空や手前の影の色味を中心に色を考えていきます。この段階ではまだ雲の形がはっきり決まらなかったので全体の色味をとりあえず決めるように意識して描きました。シンメトリー気味の構図なので、色も左右でバランス良くするため中心線を常に表示しています。



## 3 色うつの段階ですること




作業工程は人それぞれですが、ラフ→線画→着彩→仕上げ…という風に進める人が多いと思います。もし、「最後の仕上げ加工でけっこう印象が変わっちゃう」という人は、ラフの段階で仕上げまでして色を調節しても良いかもしれません。完成図が意識しやすくオススメです。この絵でもラフ段階でトーンカーブを使って試行錯誤しています。

## 4 雲の作画

入道雲を作画していきます。ある程度形を決めたら、縁から内側を埋めていくように描いていきます。入道雲のずっしりした感じを出しつつ、青空と白い雲のコントラストで夏らしさを演出したかったので、雲の縁はくっきりと描きました。雲の内側は少し濃い影も残して厚みの表現を心掛けました。

同じ調子で下側も埋めていきます。小さな入道雲がたくさんくっついているようなイメージで作画すると、手前方向に立体感が出せて良い感じです。さらに下の方は雲の底部分として濃い色を置いていきます。雲は透過性の高いオブジェクトですが、あえて透過性の意識を下げる事で存在感のある雲になります。

## 5 光源の位置に合わせた雲の描き方

光源が後方にある場合、雲の縁が白くなり手前にはグラデーションがかった濃い色が現れやすいです。見上げている感じが出しやすいです。

ななめ横方向からの光源です。明部と暗部の意識がしやすく描きやすいですが明暗が左右どちらかに偏るので全体のバランスに気を付けたいです。

手前から照らされている雲です。下の方に縁がやや暗くなった雲の塊ができます。これを描けるか描けないかでクオリティが大きく変化します。

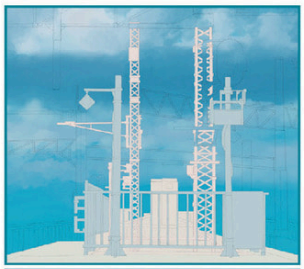
## 6 全体のバランスを整える

作画時に邪魔になるかもしれませんが、適宜手前のラフと合わせて表示します。１つのオブジェクトに集中しすぎると他パーツと合わせてみた時に浮いてしまっている事があるので、あくまで全体のバランスを重視してしっかり確認してあげます。

空の作画を派手にしつつ左右のバランスの微調整をするために、薄い雲や月などを配置していきます。薄い雲は配置場所やサイズの自由度が非常に高いので、少し寂しいかな？と思った場所にとりあえず描いてみるようにしています。

## Tips 描けると便利なオブジェクト

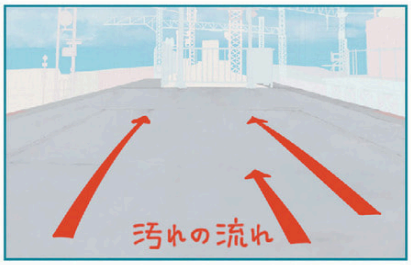
## 7 建物の下色



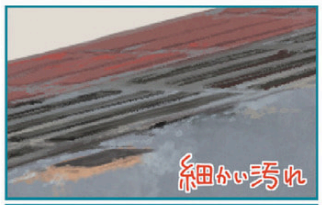
地面、柵、鉄柱などパーツ分けをしながら下色を置きます。一応線画もしていますが、線が細くて多いので塗りつぶしツールは使わずペンツールなどで塗っています。

塗り残しや塗りむら防止のために下色は分かりやすいビビッドな色を使う事があります。塗り終わったパーツから落ち着いた色に変えてあげる事で、今塗っているオブジェクトが何なのかが把握しやすくなります。ごちゃごちゃした部分にオススメです。

## 8 地面の作画



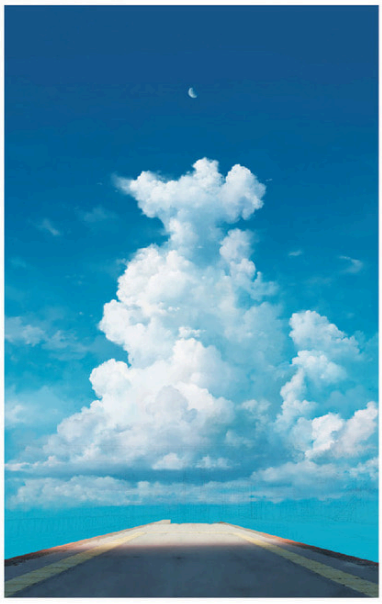

地面部分を塗っていきます。後々大きな影を入れるので、グラデーションより質感や汚れを描いていきます。パースがしっかりきいている面なので、汚れの作画もパースの向きに合わせて描いていき、全体の流れを邪魔しないようにします。




細かい部分を描き込んでいきます。色をとんとんとん、と置くようにタッチを入れることでザラザラ感を効率的に出すことができます。直線的な模様も、正確にキッチリ線を引くのではなくやや目分量で描くことで年季の入った印象に仕上げることができます。

点字ブロックの細かい凹凸も、あらかじめ模様を作成しそれをアタリとして当てはめて、しっかり描いていきます。地面の左右に情報量が少ないと感じた事と、青色と黄色の相性の良さを考えて少ししっかりめの黄色で描いています。

お昼前後くらいの日の高い時間帯でも結構斜めに影が落ちるので、大胆に広い面積を影にしていきます。空と合わせながら、良いバランスになったなと思えるまで影の濃さや境界線の赤み具合を調節していきます。物足りなければ汚れなど加筆します。



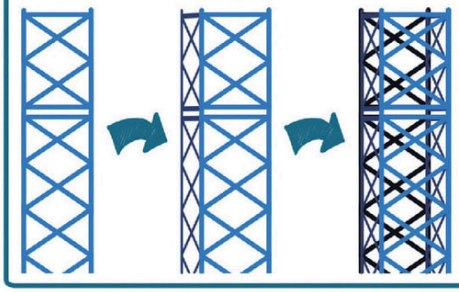
## 9 細かい部分の作画

ホーム部分の細かい作画をしていきます。相当拡大しても見えにくい部分なので、細かな立体感はあまり追いかけず、シルエットを大事にしています。金属の錆などで赤い部分は遠目からでも分かるよう広い面積で濃く入れて、境界線がハッキリするよう描きます。

太めの架線は流れを作りやすく目立つので早めに作画しています。存在感のあるオブジェクトは後回しにするとバランスをとりにくい場合があります。フェンスもテクスチャ感が出て情報が詰まるためこのタイミングで作画しておきます。

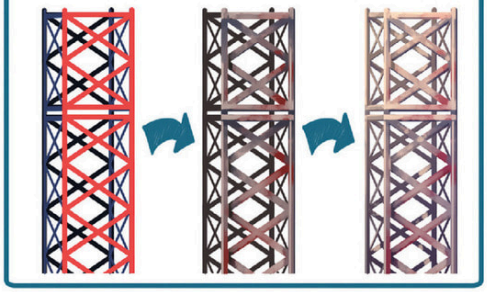
## Tips 入り組んだ図形の時短方法

### 一面描いて複製、変形する



鉄塔のような入り組んだ図形は、１面だけ作画しそれを複製していくことで大きく時短が出来ます。複製したものを側面に張り付けるとシルエットが細くなってしまいますが、遠目に見て違和感がなければそのままで大丈夫です。

### 手前の面だけ作画



着色する際は手前の面を描き込むだけでかなりそれっぽく見えます。塗りやすいように手前の面のみレイヤーを分けたままにしておいても良いと思います。物足りなければ上下のグラデーションや奥の面への加筆をしていきます。

## 10 人物の着彩

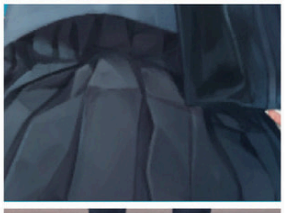
固有色を置くだけで良い感じに色が混ざって透明感が出たりするので序盤は割と乱雑に色を置いていきます。多少のはみ出しは全く気にせず進めます。

影の中でコントラストも低く色味も統一感が出るので１枚のレイヤーで描いています。髪の流れや服のしわ等は質感を入れつつ色を置きます。

## 11 塗りを整える

手元とスマホです。正直ここは描き込んでもほぼ見えないので自己満足で描いています。描くことでモチベーションが上がるパーツは積極的に描いても良いかもしれません。

頭や肩周辺の作画は遠目から見て、人物が上を向いている感じが出ていればよいので、つむじの位置や首元の暗さを優先して描いています。



スカートは普通に描くと驚くほど目立たなかったので、あえて少し硬そうな質感をプラスしつつコントラストもやや高めに描きました。

固い革製品は影の中でもエッジが明るくなりやすいです。ラフでは足元にギターケースを置いていましたが人物のシルエットの邪魔になっていたので消しました。

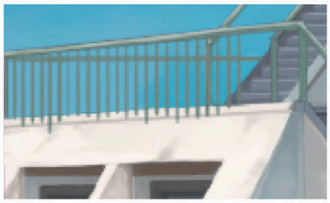
## 12 建物の作画

シンプルな構図と色味なため建物はしっかりと描き込みたいところですが、あくまで脇役なので悪目立ちはしないよう気を付けます。建物の色味に幅を持たせてごちゃごちゃ感を出したい気持ちと、主役を邪魔しないように色味を抑えたい気持ちの真ん中くらいになるよう意識します。

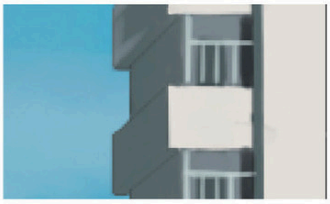
手前の景色を先に描いているので、そこと被る遠景は描かないよう、手前を表示して作画し時短していきます。また、目立たない建物はうっすらと立体感を出すだけでそれっぽく見えるので、ここもちょっとした時短ポイントです。

## 13 細かいパーツの描き込み

階段は明るい色と暗い色を交互に配置するだけで意外とそれっぽくなります。手摺なども階段の形状に合わせてあとから付け足すとかなり楽です。

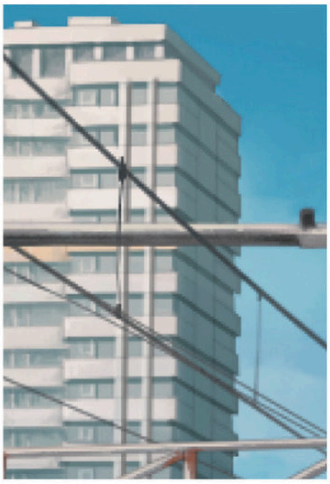


窓や屋上についている柵は、別レイヤーで上から加筆しています。細かい場所なのでフリーハンドでも問題ないですが、余裕があればパースにきっちり合うよう描いてあげたいポイントです。



ビルの細かい凹凸を描いています。ほとんど見えないところなので建築物としての正しさはあまり優先せず、建屋横の線、四角などの図形をとりあえず描き足してそれっぽさを出します。

## 14 遠くのビルの作画



各階層の凹みや建物自体の影部分を塗るだけでかなりリアルに見えやすいですが、物足りないなと感じた場合は明暗を描き込む前に、ビル全体に上下のグラデーションをうっすら作ったり、ザラっとしたブラシでテクスチャ感を出したりできると良いかも。影面や角度的に見えにくい面は描き込まなくても大丈夫です。

# PRACTICE 7

実践編 7

## 「君は愛嬌の振り方が上手なんだね」


7-1 彩度を効果的に扱おう ····· 156

7-2 制作終盤で使える加筆や加工 ····· 160

7-3 ストーリー性を生み出すコツ ····· 164

7-4 メイキング ····· 168


制作：2020年12月

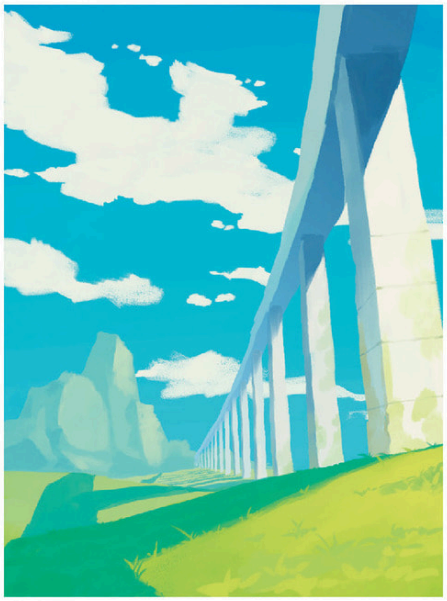
落ち込んでいる時って、ふと他人どころか犬や猫まで羨んだり妬んだりしてしまう事もあると思います。なんてことない些細な感情かもしれませんが、羨ましがる方も羨ましがられる方も、色々と抱えているんだろうなぁと思いながら描いた作品です。

 読者特典ダウンロード用のアクセスキー：cP7BTDVb

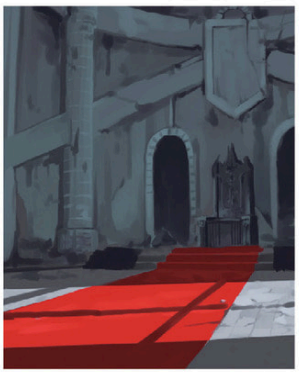
07-1 鮮やかさを正しく操って、絵をステキに彩ろう！

# 彩度を効果的に扱おう

## 1 彩度の高い色



彩度が高い色は、画面を豊かに力強く彩ってくれます。ですがその半面、乱雑に多用してしまうとどこか子供っぽいような仕上がりになることも。シルエットを大事にしつつ、グラデーションやモノトーンの差し色などを駆使してあげる事で、鮮やかかつまとまった作品にしやすいと思います。



光を美しく描きたいときに影にも注力する必要があるように、高彩度の色味を綺麗に見せたいときには、低彩度の色に気を遣えると良いかもしれません。一方がもう一方を引き立たせるようなイメージでバランスよく配置します。

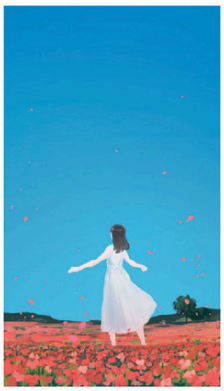
## 2 彩度の低い色

彩度の低い色味を使うと、ジトっとした陰鬱な雰囲気や、なにかいやな事が起こりそうな仄暗い印象を作りやすいです。ただ、パッとしない画面にもなりやすいので、室外機は暖色寄りにしたり、コンクリート部分を寒色寄りにしたりと、部分的にこっそり色幅を増やしています。

↑ほんのり暖色 ↑ほんのり寒色

## 3 目立たせたい部分の色

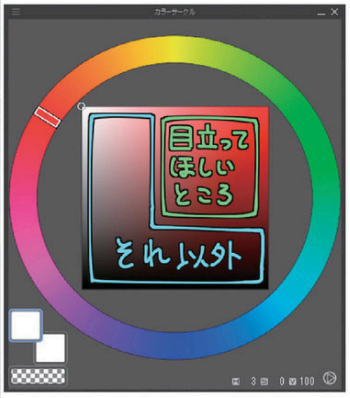
目立たせたい部分に目立つ色を置く。基本的なことですが効果はとても強いです。キャラクターの場合、目や髪色の固有色やハイライト、胸元などに彩度の高い色を置くだけで顔周りに視線を集めやすくなりオススメです。



もし主役以外の要素の彩度が高い場合には、白や黒などのモノトーンな色が目立ちます。例えば赤は日中非常に目立ちますが、夜になると思ったほど目立たないように、目立つ色はシチュエーションによって変わるので注意が必要です。

## 4 カラーアクセント

１つの作品の中で、部分的に極端に色の調子を外すことで、その部分に強いアクセントを生み出すことができます。左の図では傘の色のみ大きく雰囲気が違います。アクセントを一か所にのみ集めても良し。いくつかにちりばめたり複数色使ったりしてバランスをとっても良し。




色相をどのように使う場合でも、基本的には彩度でアクセントをつける事が殆どです。目立ってほしいところとそれ以外でしっかりと差を付けます。

## 5 鮮やかな色の入れ方

鮮やかな色をたくさん入れたい！と思っても、むやみやたらに色を入れてしまうとやはり乱雑な印象になってしまいます。まずは左図のように、入れる色味の種類やトーンを絞ったり、色を差すポイントを絞ると良いと思います。

ケーキをカラフルにしていきます(左図)。質感ごとの境界線や明暗の境界線、アウトラインやエッジなどは目立たせても全体に馴染みやすいので、比較的彩度の高い色を入れています。広い面には、淡くグラデーション気味に色味を足しています。オブジェクトの「目立たせても良い部分」を探しましょう。

色味をプラスするのが難しい場合は、無理に境界線やエッジを探すのではなく、大まかなグラデーションで処理します。

上から下に、暖色から寒色のグラデーションを作って、その上からハイライトを入れています。ハイライトは目立っても良い部分なので、同系色の水色、補色の黄色等を入れています。

## 6 明部と暗部の2色構成

明暗がはっきりと分かれているような絵の場合、明部と暗部にそれぞれ一色ずつ、2色をメインに構成してあげると、強い色を馴染ませやすいです。大体どの色の組み合わせでもできますが、補色などの比較的相性の良い色同しで、明るめの印象の色と暗めの印象の色をそれぞれ明部と暗部に使ってあげることで、色が馴染みやすく作品としての統一感も出やすいと思います。

## Tips 2色構成の簡単な作り方

線画をしたのち、線画内の範囲を使いたい2色で埋めます。図では下色に対して別レイヤーをクリッピングしていますが、2色のレイヤーが出来ていれば大丈夫なので、線画やレイヤーの状態は使いやすさ優先でよいと思います。

新しいレイヤーを上に作成して、固有色を塗っていきます。シャツは白、髪は茶系…みたいな感じでざっくりと塗っていきます。この時、白や黒、それらに近い色味は少し避けてあげると難易度が下がります。

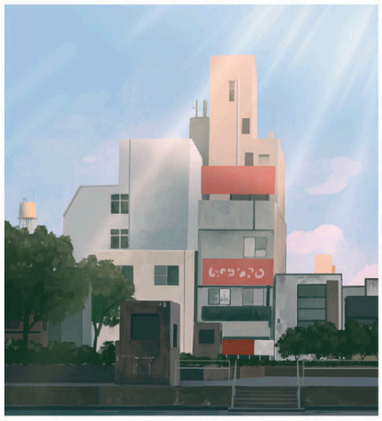
固有色を置いたレイヤーの合成モードを「通常」から「オーバーレイ」に変更します。その後細かな色味をレイヤーの不透明度で調整します。合成モードは一例です。通常レイヤーのまま不透明度だけ変えるなどでもOKです。

仕上げです。背景部分はシンプルな影を落として、色味を人物の明暗と同系色にしてあげると馴染みやすいです。派手な色を使うと完成度が高く見えてしまいやすいので、細かな陰影やハイライトなど加筆が必要かどうかをしっかりと落ち着いて判断する必要があります。必要なだけ加筆修正をして完成です。

07-2 ラフや清書のラストスパートを、便利な小ネタで乗りきろう！

# 終盤で使える加筆や加工

## 1 光の筋をプラス



強い光がレンズに映り込み、模様やぼやけとなって現れる事があります。これを描くことで絵に盛り上がりをプラスする事もできます。ただ、「なんか絵がパッとしないなぁ…とりあえず光！」と使ってしまうと効果は薄いので、ラフ段階で有無を決めておきたいです。

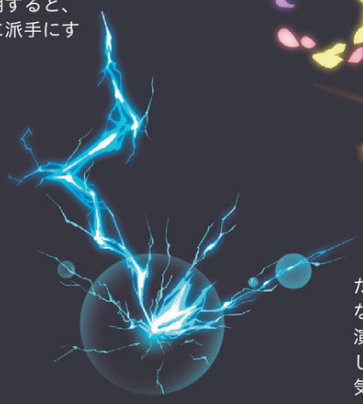
よりしっかり光を作画する場合は、様々なパーツで描けるようにしておくと便利です。慣れない場合は一度パーツのみ作画して、それを組み合わせて光を表現するのも良いと思います。合成モード「加算（発光）」でパーツを重ねるのも面白いと思います。

## 2 彩り豊かな光

加算（発光）などの白く明るくなる合成モードでも、高彩度な色を使う事でカラフルな光を作画することができます。光の筋に色を付けたい場合はもちろん、宝石などのキラキラしたものやそれらによってもたらされる光の反射にも使えます。エアブラシのような、ぼんやりとしていて色が重ねやすいブラシを使っています。雰囲気が良くなるなら何色を使っても良いとは思いますが、赤から紫に向けて遠回りにグラデーションを作るのがおすすめです。

## Tips 応用すると色んなエフェクトも！

加算（発光）レイヤーで色を上から重ねると、光って見えやすい事を応用すると、エフェクト風の表現をお手軽に派手にすることができます。



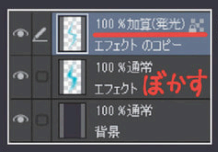
ただ、エフェクトの多くは、主役ではなくあくまで主役を盛り上げるための演出として使われているので、派手にしすぎて悪目立ち…とならないように気を付けます。

### 作り方

①

②

エフェクトの形を作画し、そのレイヤーを複製して同じものを２つ重ねます。

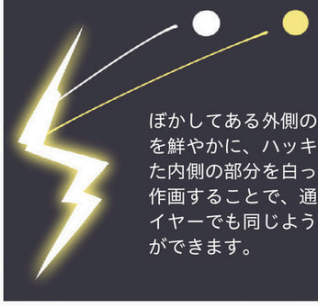



③

下のレイヤーはぼかし、上のレイヤーは加算（発光）にします（変化がなければ明度上げます）。

もっと派手にしたい場合は、さらに加算（発光）レイヤーを作って上から加筆していきます。グラデーションを意識すると良いかも。

### 通常レイヤーで描く場合



ぼかしてある外側の部分を鮮やかに、ハッキリした内側の部分を白っぽく作画することで、通常レイヤーでも同じような事ができます。

合成モードを多用する作画は、背景部分の色に大きく影響を受けます。キャラクターの立ち絵などで、様々な背景に合わせる場合などは、背景の色相や明度、彩度に影響を受けない通常レイヤーで作画することをオススメします。

## 3 補正をかけて全体を調整

画面全体に加工をかける事で、作品の統一感、一体感が高まります。ただ単純に色味や明暗を調節したい時以外にも、ごちゃっとしたまとまりのなさの緩和にも使えます。

色調補正から、「明るさ・コントラスト」を選択すると、全体の明暗やその差を手軽に調整できます。高コントラストな絵は目を引きますが、やりすぎるとかえって見づらくなるので注意。

色調補正のカラーバランスを使えば、シャドウとハイライトそれぞれの色味も調節できます。

## 4 ちょっとオシャレにくすませたい時

「差の絶対値」という合成モードを使用します。効果としては、ベースの色と描画する色のRGBの値をそれぞれ比較し、数値の高い方から低い方を引き算した数値で描画する、というものです。ただ、ややこしいので「とりあえず彩度の高い色を不透明度10％くらいで重ねる」という使い方で良いと思います。

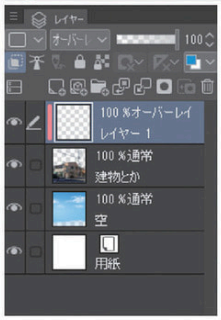
合成モード「除外」でも似た効果が表れます。どちらも右の図の青っぽい色を、不透明度低めで全体にかけています。くすみ過ぎてしまった場合はコントラストを上げるなどして調節しても良いと思います。

## 5 オーバーレイで差分作成

合成モード「オーバーレイ」は、色同士を掛け合わせる「乗算」と、ベースの色と描画する色を足した数値から、掛け合わせた色同士を引く「スクリーン」の二つの効果を併せ持っています。かみ砕くと、明るくも暗くも鮮やかにもできる！という感じで便利です。

オーバーレイで赤味の強いオレンジ色を柔らかく描画すると、一気に夕方っぽくなります。高彩度な部分には、オーバーレイでの加工がやや難しいので、空は新たに作画をしていますが、画面の統一感を残しつつ雰囲気をガラッと変えてくれる、便利な合成モードです。

## 6 昼夕差分の簡易的な作り方




彩度の高い色に無理やりオーバーレイをかけると浮いてしまいやすいので、差分を作る場合は彩度の高い部分と低い部分でレイヤー分けをしっかりしておくことをオススメします。図では、空以外はそこまで彩度が高くないので「空」と「それ以外」の作画でレイヤー分けをしています。

空以外にオーバーレイで暖色を入れていきます。図ではエアブラシを使用しています。少ない時間で大きく雰囲気を変えることができますが、このやり方だと影の位置などは変化しないので、よりしっかりとした差分を描きたい場合は光や影の向きもしっかり変更したいところです。

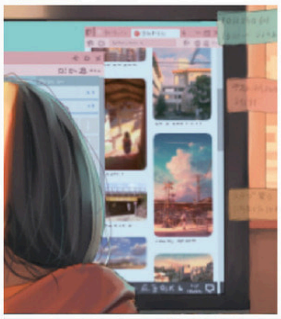
07-3 ちょっとした意識で、絵の中にストーリーを生み出そう！

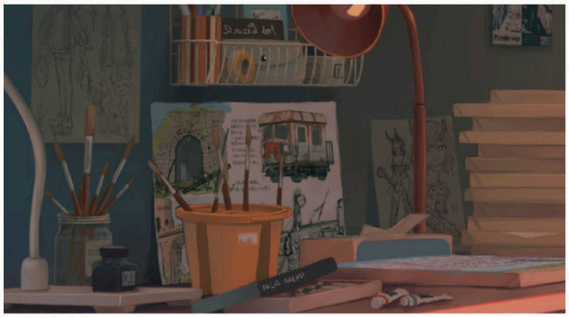
# 物語を描こう

## 1 ストーリー性について

「ストーリー性のある絵を描いてみたい！」と思い、実際に描いてみると、１枚の中に物語を詰め込む難しさに苦戦したり、人物の表情や動きがいつもより大きくなってしまい作風を崩してしまう…なんて事もあると思います。ストーリーを膨らませすぎる前に、まずは一旦冷静に作風等と照らし合わせていきます。

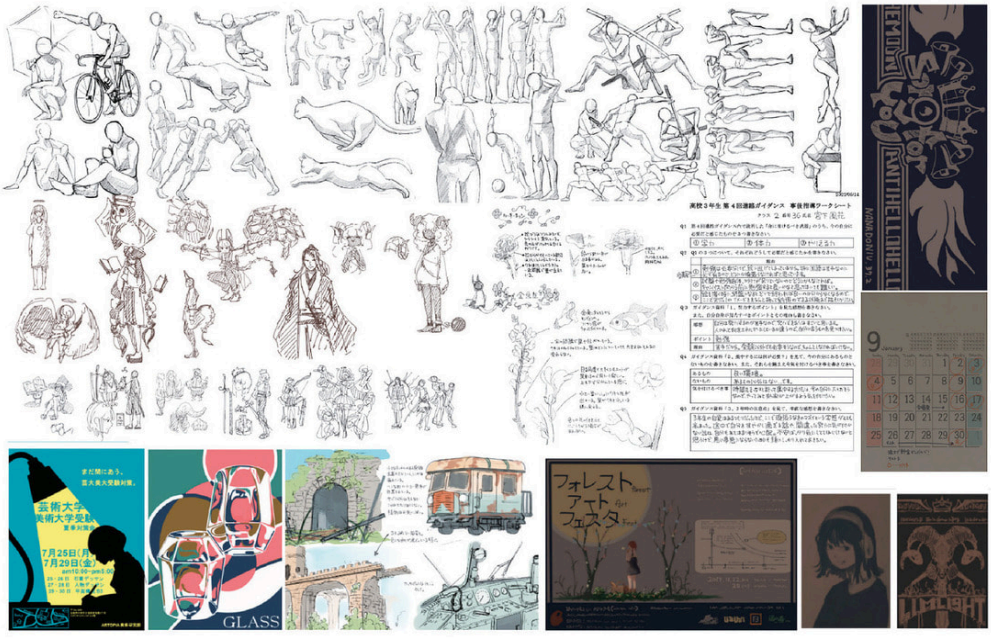
## 2 『時間』を描く





ストーリー性を出す方法は沢山ありますが、作家性に左右されづらく様々なシチュエーションで使いやすいものとして「時間軸を作る」というものがあります。絵を描いた時点で絵の中に「現在」が生まれます。そこに「過去」をプラスしていきます。左の絵だと、昔描いた絵や最近作業した机などがそれにあたります。現在に対し関連性の高い過去が描かれてあれば、絵の中の「未来」を想像しやすくなり、これらが時間軸となり絵にストーリー性を生み出します。重要な描き込みは逃さないよう気を付けます。

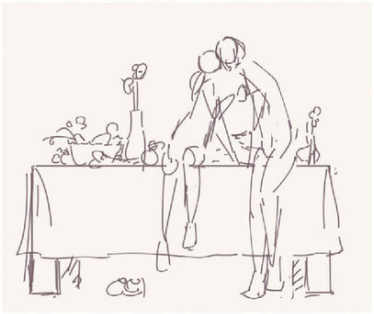
## 3 絵の中の絵 まとめ



## 4 アイデアからラフができるまで

実際にアイデアからラフに起こすまでを、順を追って見ていきます。ストーリー性は登場人物が複数いると選択肢が増える傾向にあり、インパクトの強い場面を「現在」に設定すると物語のワンシーン感をより出しやすいと感じたので、人物は２人、シーンはキスシーンとします。次に場所や状況の設定ですが、とりあえず迷ったら身近なものや経験のあるものが描きやすいと思うので、学校かつ美術室として、１人が絵を描き、もう１人がモデル役のようなイメージです。あとはひたすら、これらで思い浮かぶシーンを描いていきます。人物、背景、モチーフ、組み合わせ…どんなものでも浮かんできたものはとりあえず描いていき、形にしていきます。

学校というシチュエーションに、美術室という要素や、「描く人とモデルの人」という役割が加わっていったあたりのラフスケッチです。タッチは自分が分かる程度でスピード重視で描いています。



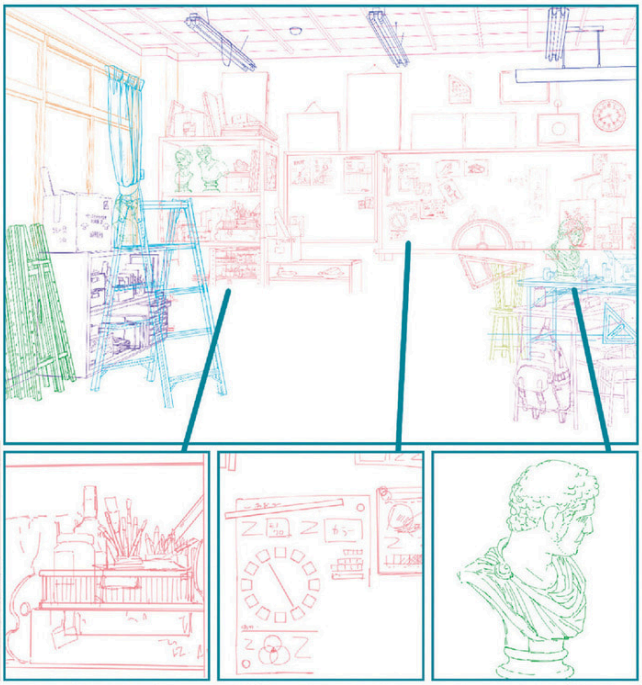
## 5 詳細を詰める

たとえ顔や服の詳細が見えづらい絵でも、キャラクターのイメージ図を描くことは良い事だと思います。仕草やポーズが考えやすくなると思います。

イメージを組み合わせて必要な物を描いていきます。美術室にはどんなものが置いてあるだろうか、何があれば美術室と分かるだろうかを考えます。人物周辺も、絵を描く人がいるなら描きかけの絵や画材が必要ですし、モデルを多角的に見るために脚立が用意してあったりすると現実味がプラスされて良いのかなと思います。配置と同時に色や明暗も考えられればなお良いです。

## 6 物の形やライティングを固める

描くオブジェクトや配置が決まったら、より詳細なラフにしていきます。形が複雑なものや目立つオブジェクトは、特に注意しながら形や角度を整えていきます。パースやサイズ感を分かりやすくするため、オブジェクト同士が重なっている部分もレイヤーと色を変えてなるべく作画しています。物が多くごちゃついているのでライティングはシンプルめに。

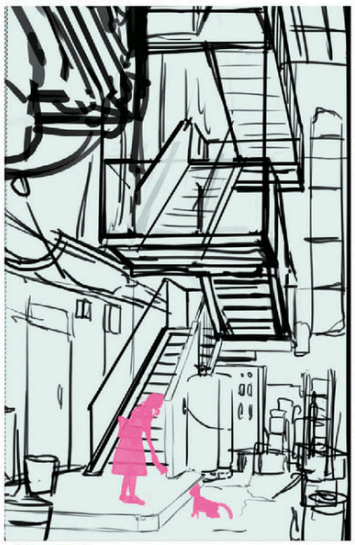


色を置いていき、ラフの完成です。完成図が分かる程度のラフを描いておくと、後々の作業で躓く事が減り、ストレスフリーに作画できるのでおすすめです。

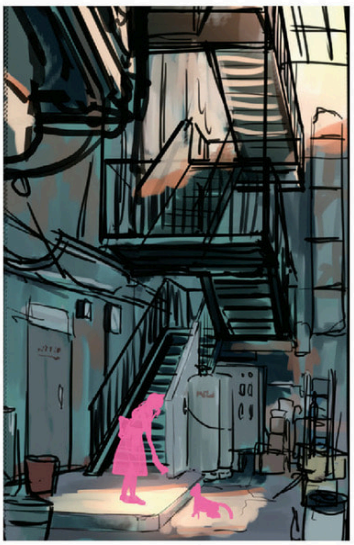
07-4 イラストメイキング パート⑦

# 『君は愛嬌の振り方が上手なんだね』メイキング

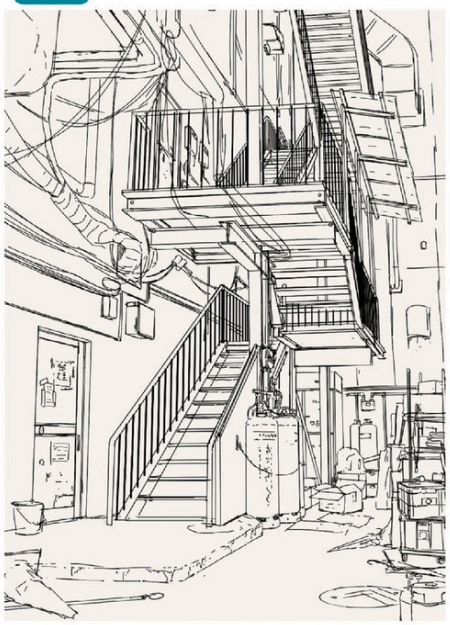
## 1 テーマと大まかなラフ



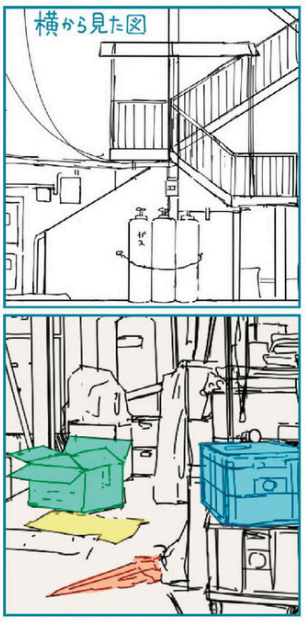
ギャップっていいですよね。特に、本音と建前に大きな差があるとグッときてしまいます。今回はそんな表と裏が見えるような作品にしたくて、テーマを模索しました。結果、「表では愛嬌を振りまいているけど、本当はそれは本意ではなく疲弊している」というギャップに落ち着きました。ただ、ちょっと分かりにくいかなと思って、ただ疲弊しているだけでなく「ほかの誰かを羨んでいる」ようなシーンとして描きました。ややこしいテーマは伝わりにくいかなと思ったので、「羨ましい」みたいな共感しやすそうな感情を軸にしました。



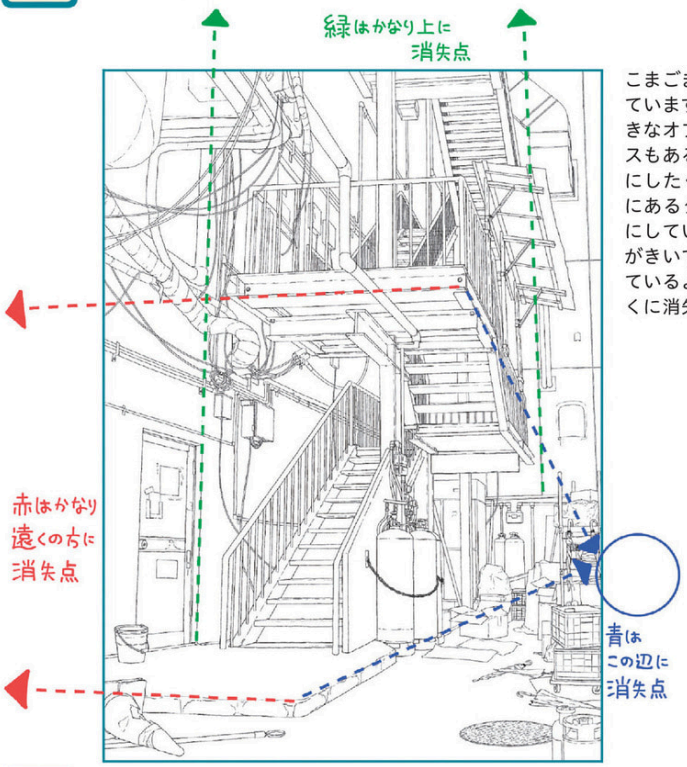
## 2 背景を詰める



「愛嬌を振りまくのが上手な猫とそれを羨む人」という軸が決まったので、背景部分を固めていきます。初期ラフの段階で、ややネガティブなテーマだなと思ったので、空とか開けた景色を入れず閉塞感のある場所に設定しました。階段の作りも1階層ごとに高さが違ったり、散乱したオブジェクトのパースがバラバラだったりと、主人公の少しいびつな感情に合わせています。

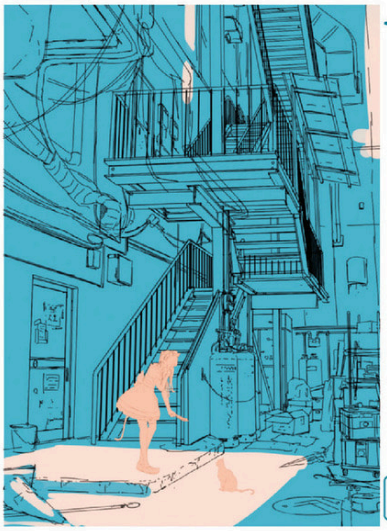


## 3 パースに関するあれこれ




こまごまとしたパースはバラバラにとっていますが、壁や階段などまとまった大きなオブジェクトも多いので全体のパースもある程度意識します。窮屈なパースにしたくて、「一方の消失点(青)が近くにあるタイプの二点透視図法」をベースにしています。一応上方(緑)にもパースがきいていますが、めちゃめちゃ見上げているような絵でもないので、かなり遠くに消失点を置きました。

## 4 明暗設計で主役に光を!

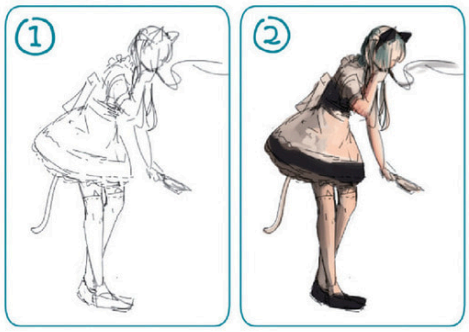


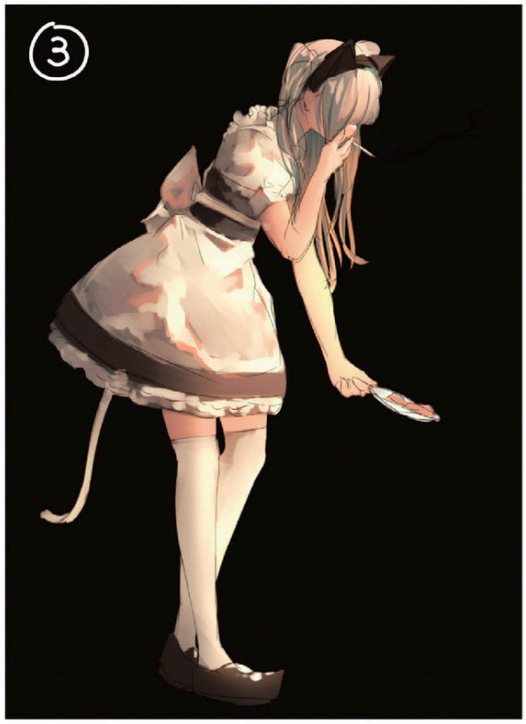
= 影まった所
= 光があたった所

背景は暗く落ち込んだ印象にするため大半は影の中です。そんな暗い背景なので主役にはしっかり光を当てて目立たせます。光を当てる場所を絞ることで、極端に人物を目立たせることができますし、背景の入り組んでいる様子や狭さも伝わるので一石二鳥です。

= 明暗の境界

## 5 人物のラフ作成




人物のラフを詰めていきます。とりあえず線でアタリを描いて色を置いていきます。心情とのギャップをしっかり出すため、衣装はフリフリに可愛らしく描くよう意識しました。ポーズもどこか可憐さが残るように気を付けました。ワンシーンのような絵なので、人物が何をしているかが伝わるかどうかが重要になります。煙草を持つ手が見えづらいのでそこだけ少し発色を良くしたり、シルエットを強調するため服の白い部分を増やすなど微調整をしていきます。

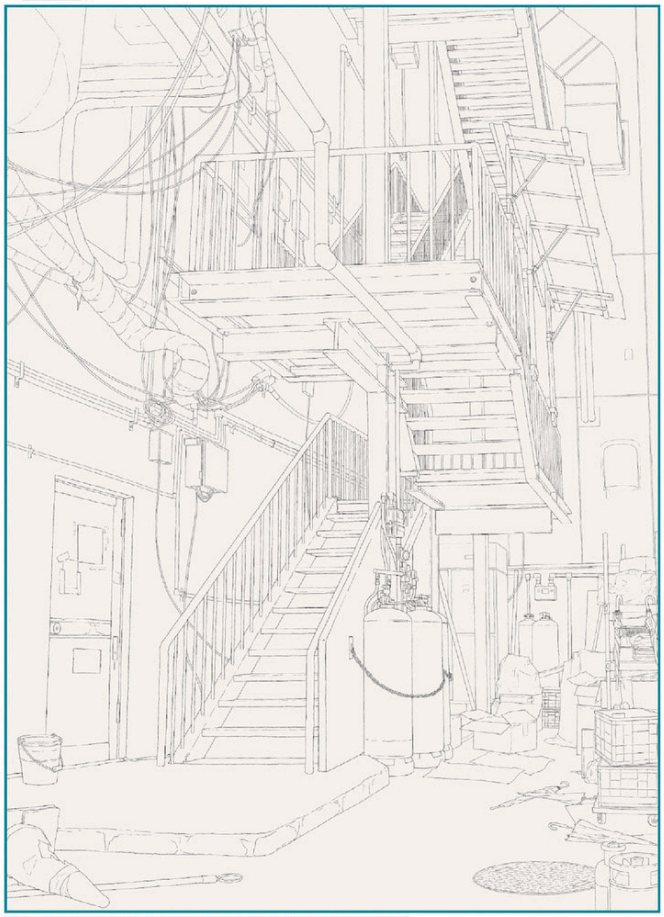
## 6 光の中の固有色

どこに光が当たってどこが影なのか。こういう明暗の設計を、絵のテーマや相応しい演出に合わせてあらかじめ考えるのはとても良い事だと思います。ただ、明暗だけで考えると行き詰まってしまう事もあると思います。左の図では、人物の靴や猫が光の中にあり背面も明るい色です。そのため靴と猫の固有色を仮に白などにするとおそらく全く目立ちません。背面が明るい色だけど光が当たっている場合は、固有色を暗くするなどで調整します。

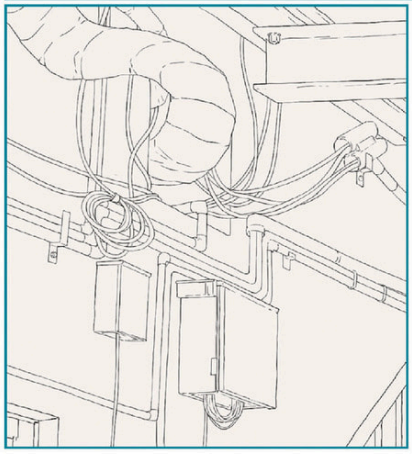
## 7 全体のラフ完成

背景にも色を置いて、全体のラフの完成です。影が多いので固有色を暗めに置くだけでそれっぽくなってくれます。個々の立体感も大事にしていますが、ここでは全体の統一感やバランスを重視しています。人物の左右のごちゃごちゃ感で絵のバランスを微調整します。人物がやや左なので右のごちゃつきの方が多めです。

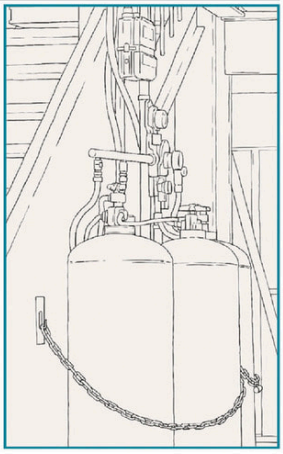
# 8 背景の線画



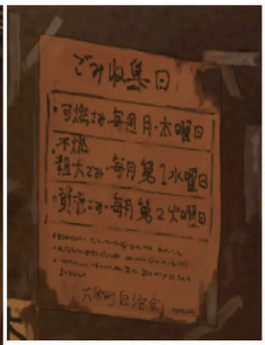
階段とかガスのボンベとか、ややキッチリめに描かないと指摘されやすそうなオブジェクトが非常に多いので、気持ち丁寧に線画をします。人物に近い部分や近くにあるオブジェクトは特に見られやすいので、優先的に作画をしていきます。逆に目立たない部分、この絵だと画面上方は、時間が無ければニュアンスで描いても良いと思います。一貫して濃い鉛筆を使いました。

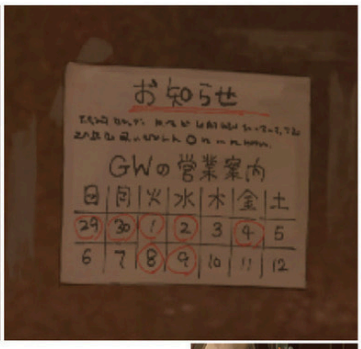


線画が好きな人は、細かい部分の線での描き込みを楽しさのあまりついつい描きすぎてしまうこともあると思います。ただ、質感表現や汚れなど、色でしっかりと描き込む場合は、線での表現は最低限で良いと思います。物が多いのでたくさん線を引いているように見えるかもしれませんが、ほとんどがオブジェクトのシルエットを区切るように線を引いているだけです。



## 9 絵の中に出てくる文字たち




主役ではない文字は悪目立ちさせないことをとにかく考えます。それ程に文字は目立つので…。文字の色をやや薄めたり、線を細くするなどで調整します。細かい部分ですが内容も大事です。ガスなどは文字がないと不自然なので、県以下は架空の地名でそれっぽく、電話番号はかすれて読めないようにし何とか工夫し情報を入れていきます。

広島県八重巻郡祈町
八重巻LPG物流センター

## 10 明部と暗部 それぞれの描き込み

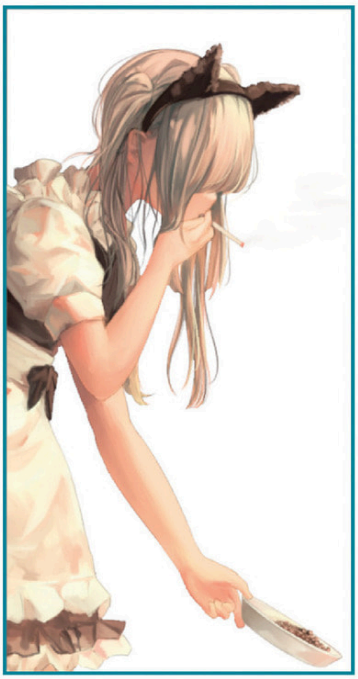
暗部は情報が読み取りにくく、作画コストには非常にやさしいです(左図)。ですが、暗部に甘えすぎると単調でおもしろくない絵になってしまうこともあるので、色相を細かく変化させるなど対策が必要です。今回は「汚れ」という便利な飛び道具があるので、色を増やしやすいです。

右図のような明部は基本的に暗部に比べてしっかりと描くことが多いですが、光が非常に強い場合は細かい質感が明るさで飛んでしまいます。強い光を表現したい場合は勇気をもって、「あえて描き込み過ぎない」を意識すると良いかもしれません。場合によっては影すら明るくなります。

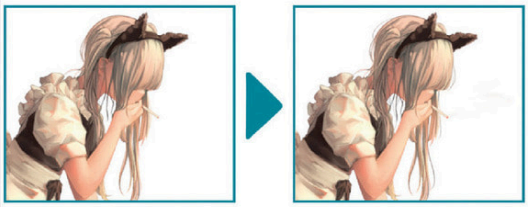
## 11 人物の描き込みと仕上げ

人物がやや遠い絵で、固有色も無彩色多めと目立ちにくい要素が多いです。肌の血色を良くしたり、明暗境界線にくどいほど色を入れて目立たせます。

遠くても質感はしっかり描きます。肌は温かく、布や髪は柔らかく、靴は少し硬く…。イメージを大切にしています。



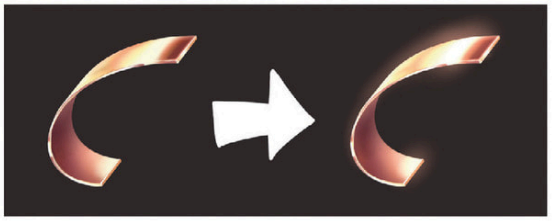
たまに人物だけ別のキャンバスで作画する描き方を見かけます。１つの作画に集中できますし、人物のクオリティを見定めやすいので素敵な方法だと思います。ですが、しっかり背景がある場合は、その背景と合わせた時に色味が馴染むかも適宜チェックできると、安定感が増すと思います。背景が暗めの場合に黒っぽい色を背面に置く、くらいの事でもかなりの効果があると思います。



髪の毛の後れ毛や、猫耳のモフモフ、タバコの火や煙などは、線画の上に別のレイヤーを作って上から加筆しています。「こういう作画をしたいけど線画邪魔だな～」と思ったら、後回しにして最後に加筆するのもアリだと思います。(仕事などでレイヤー分けに制限がある場合など、例外は除きます)ただ、上の図でも分かる通り、ぱっと見で分からない小さな加筆は追いかけすぎ注意です。

## 12 照り返す光

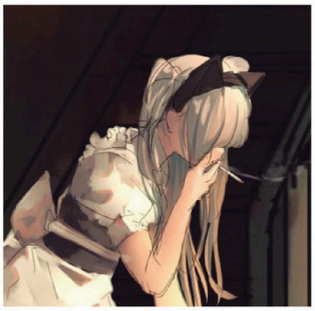
強い光を作画する際に便利なのが「照り返し」の作画です。光が当たって明るくなっている部分の周辺を、やや明るくしてあげる事で強い光を演出することができます。金属など、光を反射しやすいオブジェクトには特にオススメの仕上げ方法です。



## 13 差し込む光

光芒

光源から光が射しこんでいる様子を加筆しています。光の束は、幻想的に感じやすかったり、場面をロマンチックに演出してくれたりと何かと便利です。ただ、派手に描きすぎるとやや安っぽくなりやすいのでやりすぎには注意です。手っ取り早く描く場合は、合成モード加算(発光)のレイヤーにエアブラシで描くと簡単です。



**池上幸輝**
いけがみ・こうき

1995年10月19日生まれ。
広島県出身のイラストレーター。
背景グラフィッカー。

装丁・本文デザイン　ビーワークス
DTP　トップスタジオ
編集　松尾彫香

絵の勉強おたすけノート
うまい人がコツコツ見つけたイラスト上達法

2023年　4月13日 初版第 1 刷発行
2024年11月15日 初版第 4 刷発行

著者　　池上幸輝
発行人　　佐々木 幹夫
発行所　　株式会社 翔泳社（https://www.shoeisha.co.jp）
印刷・製本　株式会社 広済堂ネクスト

©2023 Koki Ikegami

・本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について、株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
・本書へのお問い合わせについては、4ページに記載の内容をお読みください。
・落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705 までご連絡ください。

ISBN 978-4-7981-7353-5
Printed in Japan

## お礼とご案内

本書をお読みいただき、誠にありがとうございました。
書籍に関する情報は、以下のサイトにて随時更新しております。ぜひご覧ください。

弊社は「誰もが活躍できる未来を切り拓くコンテンツ」の提供を続けてまいります。今後ともご愛顧のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。

SE Book
「翔泳社の本」Web サイト
https://www.shoeisha.co.jp/book

**この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製（コピー）、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。**
**また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。**

2025年3月1日　電子書籍版発行
※印刷出版とは異なる表記・表現の場合があります。予めご了承ください。
※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。
※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。